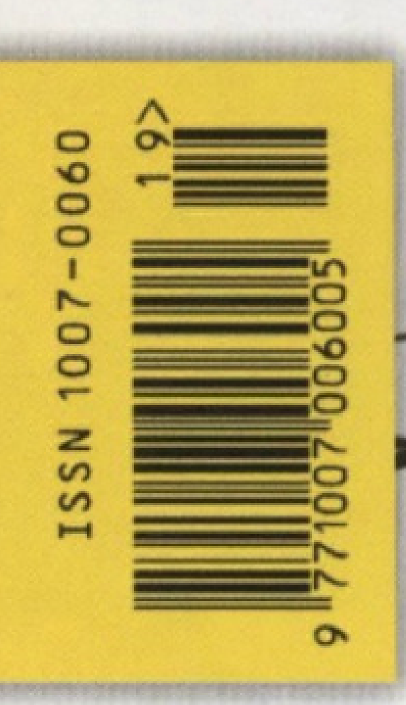
2006年 总第228期
Popsoft
半月刊

大众软件®

www.popsoft.com.cn

电脑应用和娱乐的第一选择

19


ISSN 1007-0060
19>


時代
ine
全拟真航海游戏鼻祖
十月辉煌公测
www.dolchn.com
环游地球

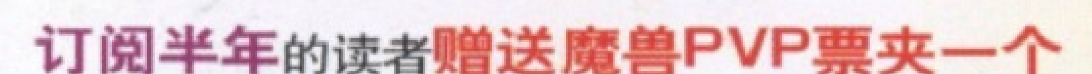
《大众软件》读者俱乐部

2007年订阅优惠活动开始啦！

2007POPSO
优惠订

《大众软件》读者俱乐部在广大读者的关心和支持下逐渐壮大起来，我们将一如既往全心全意地为您服务。赶快加入我们读者俱乐部吧，更多的优惠更多的机会等着您！

如订阅全年杂志，赠送精美礼品一份，更多惊喜等着你！


订阅半年的读者赠送魔兽PVP票夹一个

只要您在《大众软件》读者俱乐部订阅2007年《大众软件》全年或半年、《大众硬件》全年及《数字时尚》全年的读者，可以成为我们的会员，并可以享受“真情回报 一路同行”活动的回报，就有机会得到订阅的赠品。

抽奖奖品

一等奖：	17寸液晶显示器一台	1名
二等奖：	MP3播放器（128M）	5名
三等奖：	魔兽世界玩偶1个	30名
纪念奖：	魔兽世界暖绒帽	50名










订阅办法：

1.《大众软件》全年订阅价为人民币163.2元；半年订阅价为人民币81.60元，《大众硬件》全年订阅价为人民币102元，《数字时尚》全年订阅价为人民币105.6元。

2.订阅价只含平邮费，如需挂号《大众软件》全年加收72元，半年加收36元。《大众硬件》全年加收36元，《数字时尚》全年加收36元。

3.在订阅回执单上注明订阅时间和选择的礼品，并认真填写您的有效信息，否则视为无效。礼品种类和数量有限，先订先选，礼品送完为止。礼品将在2007年3月日前全部寄出。礼品选择请先电话预定。2007年5月我们将对订阅的会员进行抽奖，抽奖结果将在杂志上刊登。您有机会得到两次赠品。

4.请将汇款单收据复印件和订阅回函表（复印件有效）一同寄到我社。

5.请勿在信中夹寄现金，如由此造成丢失、损失，我社概不承担相关责任。

6.所有产品图仅供参考，产品以实物为准。

7.杂志社保留更换赠品及订单交易权利，若造成不便请见谅。

8.如因平邮杂志出现丢失现象，我社负责挂号补寄杂志一次，不负责单期挂号补寄杂志。

订阅回函表：

姓名______ 性别____ 年龄___ 职业______ E-mail______

邮寄地址_____省_____市（县）______

邮政编码______ 联系电话______

请选择获赠方案_____（例如赠品A）

样本

中国邮政汇款单

收款人邮编 100036

业务种类：普通汇款 □ 24小时到达汇款 □ 4小时到达汇款 □ 即时到达汇款 □

附加种类：入帐 □ 邮购 □ 附言 □

用户填写：

收款人姓名：大众软件

汇款金额（小写）：¥16320（佰 拾 万 千 佰 拾 元 角 分）

收款人地址（或开户局及帐号）：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦 414室

汇款人地址：河北省石家庄市XX街

汇款人姓名：张XX　邮编 050000

附言：订阅《大众软件》全年杂志

邮局填写	汇票号码	汇款金额	汇费	手续费	收汇日期

填写本单前请阅读背面用户须知。您填写本单后意味着您理解并接受须知内容。

经办员：　复核员：　检查员：

邮寄地址：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦414室

邮政编码：100036 传真：010—88135623

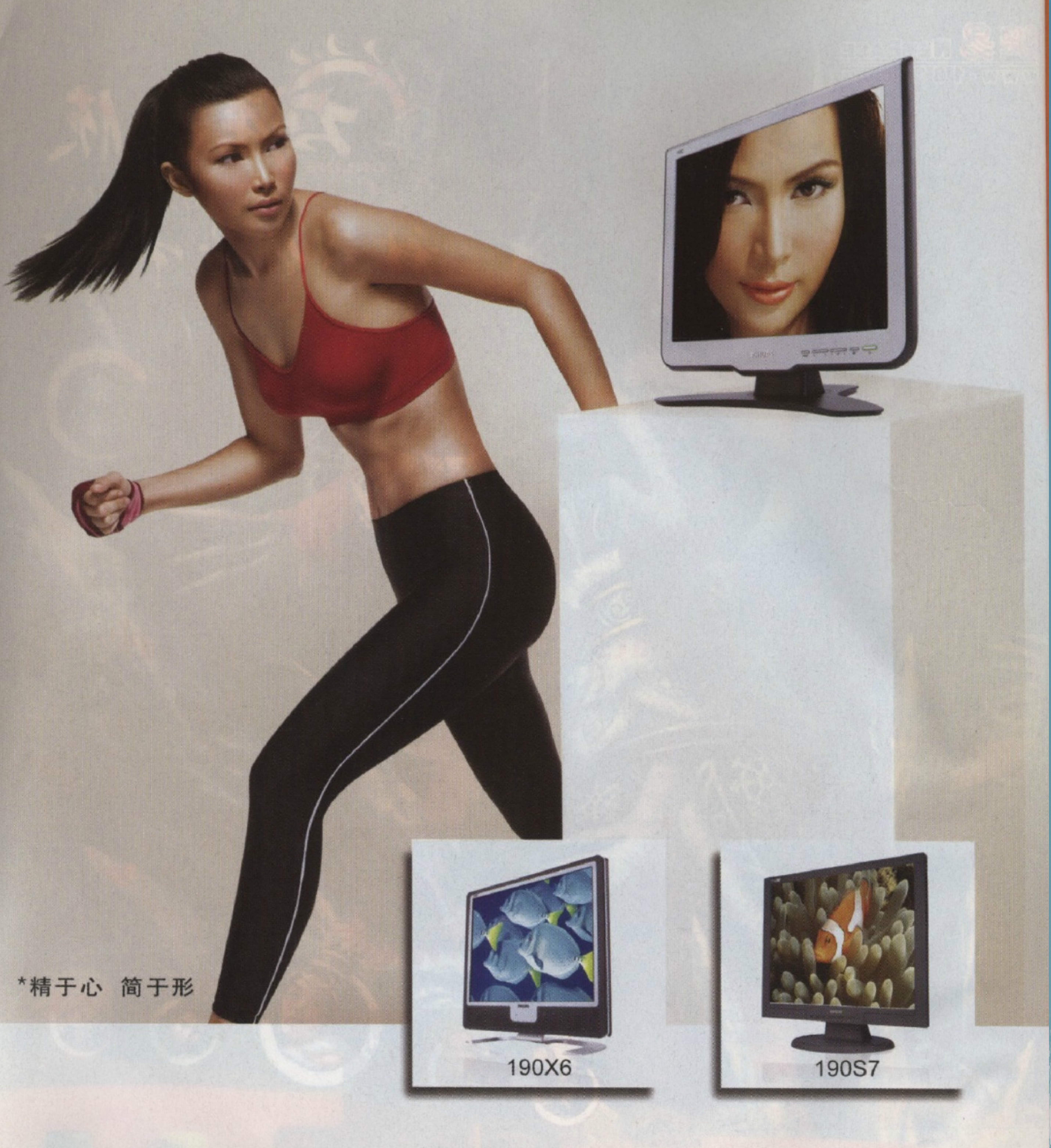
热线电话：010—88135604 010—88118588—8000

电子邮箱：club@popsoft.com.cn

信封注明：真情回报 一路同行



網易 NETEASE
www·163·com
大唐豪侠 ONLINE
DT.163.COM
释放你心中的侠
寒冰
傲立江湖剑气寒
合作伙伴:
康师傅 冰红茶 ICE TEA
冰力十足 无可替代
冰力至尊
大唐豪侠 ONLINE
康师傅 冰红茶 ICE TEA
康师傅 冰绿茶 ICE TEA
冰力至尊 大唐豪侠
冰力至尊 大唐豪侠


*精于心 简于形
190X6
190S7


CCID 中国电脑教育报
《中国电脑教育报》是由信息产业部主管，中国电子信息产业发展研究院（赛迪集团）、北京中电报科技发展有限公司主办，横跨IT教育和教育行业、极具影响力的专业媒体，全年共发行50期。
《中国电脑教育报·消费应用》
面向大、中学生和中小企业网管员为主的IT爱好者，内容涵盖配件、整机、数码、软件、网络和就业的IT实用指南。
《中国电脑教育报·中国教育信息化》
倡导"深耕教育"的理念，面向各级教育管理者、教育信息化建设者、教学及科研人员的实用性和应用性媒体。
开始订报啦！
中国电脑
CHINA COMPUTER
中国电脑教育报2007年全年订阅价108元
半年订阅价54元　零售价2.5元
邮发代号：1—170
中国电脑教育报合订本每年6月、12月各出一本
随书赠送DVD光盘一张
全年售价：56元　每本订价：28元
邮发代号：82—180
全国各地邮局均可订阅
邮寄地址：北京市海淀区紫竹院路66号赛迪大厦16层 中国电脑教育报社 发行部收（100044） 网址：www.cce.com.cn E-mail:pub@cce.com.cn 咨询电话：010-88559

乱


2005年4月本刊记者采访研发团队时拍摄的照片

最近，很多媒体都收到了游戏米果发出的一份声明。在这份态度相当强硬的声明中，游戏米果公布了6名该公司前核心制作人员的照片和身份证号码，说是根据合同的保密期规定，善意提醒各位业界同人不要雇佣他们，而且还要向这6位制作者索取相当高昂的违约金。

你看，在这段时间里，这算得上是比较引人注意的事情了。但这事还没完，有些媒体真的就把这6名制作人员连照片带身份证号码登了出来，吸引了一大片读者的关注。再接下来这6名制作人员开始反击，然后游戏米果再反击……双方论战相持不下，各自陈述着自己的事实和道理。到了现在，整个事件已经不可避免地朝着双方互相揭短的方向发展。而整个事件的性质似乎也从个体公司的劳务纠纷，转化成了整个游戏行业的普遍问题。

游戏行业内的开发团队与公司的纠纷，久已有之，但搞得这么"轰轰烈烈"，双方如此攻讦的情况，也算是颇为少见。两边打得热闹。观众们自然也就分成两拨，互相指责。不过在我看来，过不了一两个月，这件事情就会像我们以前遇到的大部分纠纷一样，在没有谁赢谁输（或者说两边都输）的情况下淡出我们的视野。

不过这并不妨碍我们现在就这件事聊几句。说老实话，除了能断定米果把人家照片和身份证号码登出来有些过分之外，我还真很难给这事件下个结论，不管如何想分析辩理，最后总会归到一团糊涂账上。

我认识许多制作人员，他们之中大部分都对我表示过对老板、对公司的不满。早年间有一段类似睡得比狗还晚起得比鸡还早的语录，我最早就是从一名游戏策划那里听说的。最近这两年游戏制作人员的行情看涨，薪资高了许多，总不至于像以前那样只能为理想拼搏了，但总体来说劳动强度也没少了多少。那6位制作人的信里也提到了，真称得上是冬练三九夏练三伏，做出了产品还得被人吆喝着改来改去，怎么想怎么憋气。

而公司老板也未见得就好过多少，对于一些只凭借一两款产品生存的公司来说，产品的制作部门尤其是核心制作成员等于直接掌握着公司的生死存亡。当年韩国公司掌握着我们许多网游运营公司的命门，要源代码不给，要更新不理。我们下决心搞了国产化网游，结果现在不少公司老板发现情况变成了开发部门掌握着运营公司的命门了。手里有货腰杆硬，开发核心人员拿着工资，然后关键时刻带着自己的技术跳到其他公司开辟新天地的情况也不少见，这种情况下原来公司的老板就只能看着一堆代码嘤嘤地哭。



2006年8月游戏米果前研发人员的照片赫然出现在某严正声明中

回归到这件事情上，我听到了好些传闻，有说是开发团队不堪忍受公司高压，愤而辞职的，也有说是开发团队准备带着产品转投他家，公司被逼无奈只能出此下策的。不管怎么说，如果有一个健全、合理的内部管理制度和一个健康有序的外部环境，或许这种让双方都不那么痛快的事情就不会出现了。

king@popsoft.com.cn
完成于2006年9月6日

富士康杯第十一届大众软件奖系列活动区

14期 "回答问题　赢取时尚音箱"活动获奖者名单

活动吸引了大批音响爱好者的来信和E-mail，我们从中抽取了8名幸运读者，他们将获得深圳市亚钛数码科技有限公司提供的最新款三世电声牌5.1声道多媒体有源音箱5010或5007一套。

获奖者是：

浙　江	何品寿	重　庆	倪尔斯
贵　州	郭　克	江　苏	王　坚
江　西	吴方忠	北　京	于阳春
四　川	曲　冬	湖　北	李子博



5010
个性化的操控指示灯、独特的侧置喇叭、底置导向孔设计、低音强劲。采用遥控和面板操作相结合的多种操控方式，方便用户使用。多音源输入，音源输入选择，独立声道音量调节功能。



5007
独特的电子显示屏，清晰显示各项操作和使用情况。采用遥控和面板操作相结合的多种操控方式，方便用户使用。多音源输入，音源输入选择，独立声道音量调节功能及人性化设计。

15期 追寻远古的荣光——《华夏II》图腾配对活动获奖名单

林晓：4个部落的图腾，你都猜对了吗？我们从来信猜对的朋友中，抽出了获奖者。快看看，有没有你？



大奖1名：获奖者将得到45cm的QQ大公仔1对

海南　吴洁雯

纪念奖5名：获奖者将各得到256MB的U盘1个

重庆　聂书磊　　福建　姜啸真　　云南　殷磊　　安徽　戈锐　　江苏　金孟奖

参与奖100名：获奖者将各得到价值10元的Q币

福建　林　涛	北京　侯世纯	天津　李　亮	北京　高煦冬	四川　叶富彬	江西　孙国强	天津　张　琨
北京　董　浩	河北　徐浩庭	湖北　胡厚意	北京　黄京川	北京　贾晓宁	北京　陈大伟	辽宁　吴　沉
广东　陈　健	辽宁　徐志强	河南　刘培洋	天津　李　涛	天津　朱俊君	云南　李沅错	安徽　尹　丹
山东　谭树仑	黑龙江　赵　博	四川　徐　靖	河北　王　军	北京　陈　威	上海　许红兵	浙江　赵骏舜
山东　刘　博	陕西　李　龙	甘肃　黄　勇	山东　薛祥冰	黑龙江　谢　昊	天津　齐本辉	北京　樊　宇
陕西　刘　文	内蒙古　曹　哲	云南　史宇东	新疆　杨　涛	广西　潘志勇	湖北　冯尧东	江西　李　磊
福建　陈文闻	陕西　李　伟	广西　潘志勇	四川　黄　伟	湖北　向勇书	江苏　严咏洁	广东　蔡柳青
新疆　张楚晗	四川　刘禹志	陕西　姜　炀	广西　张夏威	重庆　金　鑫	陕西　张　帅	江苏　陆振兴
山东　陈志鹏	湖南　王永和	湖南　陈巧萍	湖南　黄淑云	广东　方洪立	广东　孔吉宏	天津　张春林
海南　张有明	湖北　商　尚	四川　秦国强	云南　包海盟	湖南　白　烨	上海　张国平	天津　石立东
吉林　肖为高	湖北　刘小珍	福建　陈火清	湖北　周丽平	山西　常海生	湖北　刘峥嵘	浙江　苏薪伊
重庆　徐芳丽	湖南　周旅谷	江苏　熊　卫	江苏　杨志兰	浙江　张燕红	江苏　黄慧兰	湖南　陈雪琪
湖北　韩雪忆	上海　朱金洪	河北　杨　利	江苏　曾秀兰	河北　石　光	河北　石廷伟	广西　叶伟春
河北　张秀珍	湖北　尹玉莲	湖北　张　璐	湖北　沈晓武	山东　王玉俭	江苏　马　莉	上海　陈登厚
上海　吴　斌	重庆　郭　娟					

幸运读者区

本期TOP TEN信投和网投幸运读者，将获得北京爱德发高科技公司提供的漫步者R133T多媒体有源音箱1套。

江　苏　陈卫国	江　苏　倪　军	福　建　陈礼珍	黑龙江　方海瑞
云　南　孟骏宇	广　东　吴　哲	甘　肃　陈　伟	四　川　杜　伟
浙　江　徐　亮	河　南　龚思泉	湖　北　陈大鹏	甘　肃　何明光
贵　州　叶　洁	广　西　张　琦	江　西　赵兴安	山　东　陈瑞春
上　海　沈湘水	河　北　王　伟	内蒙古　孙军伟	吉　林　李　敬



（幸运读者将由读者调查回函以及TOPTEN网上投票者中抽取）

注：奖品以实物为准。奖品若因中奖者所留邮寄地址有误而未能收到，本刊编辑部不负责补寄。

下期预报

数字码头：佳能EOS 400D数码单反相机评测
网络时代：BLOG横评
前线地带：秋季模仿SHOW
在线争锋：《魔兽世界》纳克萨玛斯瘟疫区、死亡骑士区战术要点

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　长 宋振峰
总　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗
专题记者 汪铁 郭都 张宇 李刚 王爇 杨旸
美术总监 祁津忆
本期责编 任然
电　话 010-88118588-1200
传　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100036

广 告 部 高建京（主任） 李怀颖（副主任） 李友斌 邹楠
电　话 010-88118588-8800
传　真 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合 周旭
电　话 010-88118588-1602
传　真 010-88135614

平面设计 林静 扈晓玥 余威 毛森
印　刷 北京利丰雅高长城印刷有限公司 中国煤炭工业出版社印刷厂 中国建筑工业出版社印刷厂

刊　号 ISSN 1007-0060 / CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　阅 全国各地邮局
读者俱乐部 010-88118588-8000
广告许可证 京海工商广字第8068号
出版日期 2006年10月01日
零 售 价 人民币 6.80元 港　币 20.00元 美　元 4.95元 新加坡元 9.00元

CONTENTS 目录

2006年第19期 总第228

全球首款视频网游—新《魔界》

创造第5代网游前所未有的震撼



区域运营商、渠道商正在火热招募中。 咨询：021-50584800-616

战略合作伙伴正在火热征集中。 咨询：021-50584800-620

Goldcool 上海鸿利数码科技有限公司 客户服务电话：021-50584804 021-50584805

CONTENTS 目录

2006年第19期 总第22


中国移动通信
CHINA MOBILE
移动信息专家
以舞会友
舞为音乐狂
「动感地带」2006中国大学生街舞挑战赛
M-ZONE
动感地带
我的地盘 听我的
"动感地带"
2006
第四届中国大学生街舞挑战赛
没有音乐就没法跳！以舞会友——2006中国大学生街舞挑战赛10月开战，音乐加舞蹈，Hip-Hop加Breaking，上网跟代言人学舞蹈加12530嘻哈音乐专区……一个都不能少！想舞里曲闹？一起来吧。"动感地带"(M-ZONE)——我的地盘，听我的！
开赛后 •发送M到1865或登陆动感地带网站选出你最喜欢的舞队或个人赢得MOTO C168手机
•登录活动官方网站http://jiewu.m-zone.com.cn跟代言人学跳舞 •发PT到12530成为无线音乐俱乐部普通会员，就可以优惠在12530嘻哈音乐专区"M-ZONE新锐榜——嘻哈地带"内狂下载
MOTO
客户服务热线：
10086
www.m-zone.com.cn

WORLD OF WARCRAFT

魔兽世界

做你从未做过的事

WWW.WOWCHINA.COM

6

5

新的

BLIZZARD ENTERTAINMENT


全新7区
火爆开放
域新的战场
详情请登录 www.wowchina.com
Entertainment 是暴雪娱乐在美国或其他国家的商标或注册商标。
the9 第九城市




BLIZZARD
ENTERTAINMENT
the9 第九城市

BenQ拆分正当时

曾文祺谈明基“分家”

■本刊记者 电子土豆



明基中国营销总部总经理
曾文祺

2006年8月24日，明基集团（BenQ）宣布分拆其品牌和产品代工业务。8月29日，明基在北京召开媒体说明会，明基中国营销总部总经理曾文祺亲自到场介绍了新的“双核心能力”竞争策略，并就明基集团未来的发展进行了详细说明。

在明基组织再造计划中，信息产品和消费电子事业群旗下的品牌与整合制造服务（IMS）部门将分开运营，而网通事业群（BenQ Mobile）的运作模式不变。明基的新组织架构将由数字媒体（DMG）、整合制造服务（IMS）与网通事业群（BMG）三大部分共同组成，其中DMG专注于高端研发与产品创新，积极拓展BenQ品牌；IMS专注于零组件及整合制造业务；BMG则是明基西门子手机部门。

根据Acer创始人施振荣的“微笑曲线”理论，曲线的两端（零组件、核心技术和知识产权，品牌行销与服务）能创造出的附加价值最高，而曲线下沉的中间地带则代表组装制造等附加值最低的领域。曾文祺认为，明基未来的“双核心”即DMG（品牌）与IMS（关键零组件及整合制造）这两大部门正好位于曲线上翘两端，拥有很强的核心竞争力。

2005年明基并购西门子手机部门之后，手机业务不见起色，并由于拥有自有品牌造成客户疑虑，因而失去了不少手机代工订单，造成巨额亏损，以至于影响到整个明基集团的盈亏状况。因此有业界人士认为，明基这次拆分业务与手机部门的巨额亏损有关。但曾文祺对此并不认同，他认为就产业形势来说，明基发展到现在，拆分品牌和制造已成了一个很自然的过程。去年太早，因为品牌部门本身的力量还不够强大；明年太晚，因为会影响到正在飞速发展的液晶电视等业务的代工制造，所以理所当然的是要在今年。至于手机业务方面的亏损，其实只是在这个进程上推了一把而已。

据悉，明基分拆后的新体系在明年一季度才开始正式运行，明基将有9050名员工被划入整合制造公司，留在品牌和手机部门的员工数量与之大致相同。至于研发（R&D）部分，侧重于核心技术与制造的技术人员会保留在整合制造公司，而与品牌文化、产品风格有关的研发则将归属品牌事业群。曾文祺还透露说，明基集团今后将向手机部门继续投入4亿美元，以帮助其最近一年的运营，而2007年年中以后的策略就要看该事业群自身的发展状况了。P



半月看点

希捷发动“校园碟中碟”

由知名硬盘厂商希捷公司冠名，并携手Intel、精英、TDK、天敏、朗科等厂商联合举办的“希捷校园碟中碟——2006年秋季校园巡展”正式拉开帷幕。此次活动于9月12日开始，历时一个月，将在武汉、广州、成都、上海、西安、北京6大城市的19所高校中进行，旨在让大学生了解希捷、了解希捷移动硬盘产品，感受高科技产品带来的高品质生活。

威盛植“中国芯”于北大校园

2006年9月2日，由威盛集团董事长王雪红女士出资捐赠，由50余台电脑等设备组建而成的计算机英语培训教室在北京大学昌平校区落地。据悉此次捐赠的设备采用“威盛 中国芯”CPU及芯片组，由于威盛芯片具有“高性价比、高集成度、低功耗”等特点，因此在教学实验室中能提供安静稳定的教学环境。威盛中国区行政长徐涛表示，此次英语口语培训教室项目是威盛大力支持教育领域行动的开始，威盛将携手惠普于2007年再次向北大该实验室捐赠50台教学硬件设备，同时也将为教学培训开发免费的英语教学软件和课件。

英特尔公司举行顶级玩家训练营

为期三天的“2006英特尔顶级玩家训练营”在北京拉开帷幕，来自英特尔、技嘉和联想等公司的嘉宾与40多名世界级的中国电子竞技顶尖高手以及媒体代表汇聚一堂进行了广泛交流。英特尔公司安排了丰富多彩的日程，包括最新的IT技术介绍，国际大赛心理学辅导，DIY互动大赛以及CS、《魔兽争霸III》等各种精彩比赛和对决，选手们通过比赛进行了充分的交流和互动，使得本次聚会堪称2006年国内电子竞技行业的“豪门盛宴”。英特尔公司中国区市场总监洪力表示：“最新发布的英特尔酷睿2处理器家族开创了一个新时代。英特尔公司将继续通过自己的创新游戏平台，包括即将推出的四核技术，不断为广大玩家带来极致游戏体验。”



爱国者贵宾王酒吧街文化节开幕

2006年8月25日晚，首届爱国者贵宾王·大都酒吧街文化节在北京大都酒吧街开幕。来自媒体、企业、餐饮行业等社会各界人士出席了此次活动，原彝人制造成员阿木、新人歌手湘海和新主张组合等艺人进行了现场表演。此次文化节是爱国者贵宾王与大都酒吧街战略合作的开始。作为华旗资讯旗下的战略性产品，爱国者贵宾王承载了“存储·网络·服务”的趋势使命，旨在建立餐饮企业和个人消费者之间沟通的桥梁。爱国者贵宾王问世以来，在北京的用户已经超过10万人。持有贵宾王的用户在其加盟餐厅可享受5折优惠的价格。

SkyPE百万点卡免费送

近日，TOM在线宣布，即日起将在全国范围免费送出超过100万张TOM-SkyPE点卡。通过SkyPE点卡，用户只需登录SkyPE中国官方网站（skype.tom.com）下载Tom-SkyPE软件，安装注册成功后即可获赠通话时间为10分钟的点卡，随后就能通过电脑拨打全球任意一部电话，与亲朋好友进行语音聊天。很快TOM在线还将通过活动的形式免费送出通话时间达30分钟的点卡。

中国无线娱乐音乐平台门户贡献奖

日前，由文化部、信息产业部及国家版权局共同指导，中国电子信息产业发展研究院（CCID）主办的"2006国际无线娱乐大会"在京举办。会议现场揭晓了"2005～2006中国无线应用产业年度"大奖，A8音乐集团荣获"2005～2006中国无线娱乐音乐平台门户贡献奖"。本次大会以"无线娱乐，创造动感世界"为主题，涵盖了无线娱乐业务的发展与管理、运营与创新、平台开发与应用设计、商业模式与投资分析多个层面。参与此次大会的相关评委认为，A8音乐此次之所以能够获选，和其这一年来对数字音乐方面的突出贡献有直接关系。A8音乐为广大音乐创作人和从业者提供了一个良好的发展机会，已逐渐成为一个国内最大的集音乐内容收集、加工、推广、输出为一体的音乐内容管理平台。

瑞星技术营销风暴

2006年8月29日瑞星副总裁毛一丁表示，将发动一场以大规模全国巡展为核心的行业风暴，用"技术营销"来规范目前乱象纷呈的企业防毒市场。瑞星启动了以"用技术推动市场"为主题的企业防毒战略，其核心诉求是用技术创新产品、用技术武装渠道、用技术服务用户，以期改变企业防毒市场的种种不理性、不健康的现状。据介绍，瑞星企业防毒全国巡展从9月1日正式开始，一直持续到明年年初，深入国内上百个二级三级城市，直接受众覆盖上万家政府和企业用户以及上千家代理商。再加上网上巡展和瑞星网络版杀毒软件免费试用活动的全面展开，直接受益的企业可达百万家。



投资合作

摩托罗拉推出周杰伦特别版E2手机

2006年8月28日，摩托罗拉公司在北京中山音乐堂举行发布会，正式发布



新款MOTO ROKR E2音乐手机并宣布著名歌手周杰伦担任摩托罗拉在大中华区的品牌形象大使。周杰伦将在摩托罗拉一系列电视和平面广告中担任主角，并领衔推广摩托罗拉的音乐手机产品，而摩托罗拉则在MOTO音乐店（www.motomusic.com.cn）开辟周杰伦专区，提供周杰伦音乐铃音和整曲下载以及MV视频、独家花絮和访谈等内容。周杰伦在发布会上除了亲自演唱助兴之外，还进行了新歌《本草纲目》MV片段的全球首播。

圣思方案搭建下一代语音网络

近日，VoIP基础设施解决方案供应商美国圣思网络公司（Sonus Networks）宣布，美国最大的无线运营商Cingular Wireless正在扩张基于圣思网络的下一代语音网络。Cingular Wireless已经部署了全套的圣思下一代

牵手微软 摩士互动为MSN提供增值服务

■本刊记者 龙猫

2006年8月22日微软公司在北京举行新闻发布会，向媒体介绍了两款基于Window Live Messenger的全新增值服务——小I地图以及My Show，同时发布了在即时通讯服务方面新的市场发展策略。基于该策略，微软将致力于联合本土优秀的互联网服务商推出基于Windows Live Messenger的系列增值服务，从而为国内用户带来更加丰富、高质、个性化的互联网体验。

此次微软推出的增值服务包括微软同上海赢思软件技术有限公司共同开发的机器人应用服务小I地图、微软同北京秀满天下信息技术有限公司联合推出的一项基于Messenger的个性化沟通服务My Show，以及苏州摩士互动网络科技有限公司开发的基于Windows Live Messenger的宠物游戏。



摩士互动网络科技有限公司总经理施玮亮（右一）在会上回答记者提问

会后，记者采访了微软此次的合作伙伴之一、摩士互动网络科技有限公司总经理施玮亮。施玮亮首先表示，Windows Live Messenger代表了时尚自由的网络生活方式，摩士互动很高兴有机会能够同微软合作，在这样的一个平台为广大用户推出丰富的网络娱乐产品。他介绍说，摩士互动创立于2004年，曾考虑过在MMORPG领域进行发展。从去年开始，该公司开始转型开发休闲类游戏。施玮亮认为，目前以《劲舞团》《街头篮球》以及各种休闲游戏为代表的轻量级游戏反而更受消费者的喜爱，逐渐成为市场消费的主流，这也是当初摩士互动选择进入休闲游戏领域的一个重要原因。在谈到公司的商业模式和市场策略时，施玮亮告诉记者，摩士互动将自己的商业模式定位于"互联网和网络游戏公司之间"。目前摩士互动同时进行开发和运营两项工作。和MSN合作的想法是从2005年6月开始的，之所以选择MSN，是因为他们认为微软并不会自己开发此类休闲游戏，因此便有了合作的空间。和MSN的合作是其第一步策略，接下来会继续寻求更多的合作伙伴。而关于此次发布的宠物游戏，施玮亮表示该游戏的开发工作进行了9～10个月，将于11月开始上线。此版本的游戏将以3D宠物狗为主，届时将有许多常见和名贵的犬种可选，并可与饲养者以及其他用户所饲养的宠物狗之间产生多种互动方式。

SMART无线语音解决方案，建立广泛覆盖全美的长途IP语音网络，并在全美国建立了网关移动交换中心（网关MSCs）。在网络部署的下一个阶段，Cingular将扩展基于圣思解决方案的全国服务网络，以处理持续增加的通信量。该网络扩张将与现有的MSC网关部署相结合，使Cingular Wireless成为世界上最大的无线IP语音网络电信运营商之一。新增的网络结构将使Cingular能快速增加新用户，并向客户提供新的服务。

泰安携手AMD推出网络存储服务器

2006年8月25日，泰安公司携手AMD正式发布了True Server智库龙腾网络存储服务器，AMD大中华区市场营销总监孙秀芳女士、Ecraid CEO Richard和泰安中国区业务经理余志健先生到场。据了解，这种基于AMD皓龙100系列处理器的泰安硬件平台及ecRaid智库龙腾网络存储操作系统的产品，是在国内第一套经过AMD认证的“True Server”推荐解决方案，非常适合中小企业。泰安展示了一款针对此方案的服务器准系统——Tyan PX22-S2865，它既可在一般办公室内摆放，也能安装导轨后放置在专门的服务器机架上。



上市信息

爱国者发布2006年数码相机新品

2008年9月5日爱国者在北京举办2006年数码相机新品发布会，在会上爱国者推出了DC-V760、DC-V660、DC-V700、DC-V500四款新品。其中DC-V660是第一台采用内嵌式镜头内变焦的国产数码相机；另一款采用700万像素的机型DC—V760机身最薄处为18mm，并配有23万像素的2.5英寸液晶屏；V700和V500则增加了人体工学握把，并对液晶屏进行了升级，采用低温多晶硅液晶屏取代了原有的普通TFT液晶屏，亮度、对比度、像素数都有了明显上升，并全面换装了新型镜头，其变焦速度提升了一倍以上，成像质量也有很大提升。

华硕推出高速无线路由器

2006年9月5日，华硕宣布其采用Airgo第三代Ture MIMO芯片组的MIMO系列240M高速无线路由器WL-566gM在中国内地全面上市。由于采用最新的MIMO技术，华硕WL-566gM的实际传输速率可达100Mbps以上，信号覆盖范围可达普通802.11g无线产品的8倍；此外，MIMO技术的多输入、多输出特点，将使得大型文件、音乐、电影以及多人同时在线游戏成为可能。华硕WL-566gM配备了一个WAN接口、4个LAN接口和MIMO标准的三支全向天线，该机还内建了最新的华硕EZSetup安装技术，可轻松完成对无线网络的设置。

富士康X型散热器新品上市

富士康科技近日针对低端市场推出最新两款X型散热器：CMI-775-20L3和CMI-775-20B3。两款产品应用富士康独创的“X形”散热结构设计，针对LGA 775平台设计，适合所有LGA 775的Intel处理器系列，并很好地将噪声控制在25dB以下。官方指标显示最高可支持3.6GHz主频的处理器。**市场参考价：CMI-775-20L3/50元，CMI-775-20B3/60元**

索尼推出AVCHD高清数码摄像机

2006年8月24日，索尼（中国）有限公司在北京召开“精锐影像2006数码摄像机秋季新品发布会”，发布了世界首款高清AVCHD摄像机——索尼高清硬

大众宽频时代

■本刊记者 冰河


21CN宽频信息主管、首席技术官梁剑坤

2006年8月29日，“2006中国宽频技术、业务与投资峰会”在北京世纪金源大饭店落幕。各路精英各抒己见，就宽频行业的发展现状发表自己的见解。21CN宽频信息主管、首席技术官梁剑坤就宽频时代带给中国互联网的机会阐述了自己的观点。在现场进行的演讲中梁剑坤认为，宽频时代的到来使得互联网用户在使用习惯、消费模式、沟通方式方面都有了根本的变化。电子商务、视频音频通讯、多媒体应用都逐渐成为网民所接受的互联网内容。同时，应运而生的是更多基于宽频模式下的互联网消费内容，网络的社区化，与电信服务的融合化成为明显的发展趋势。有鉴于此，21CN根据自身特点在宽频网络建设上推行了一套与众不同的模式。这种模式主要体现在宽频内容和宽频软件上。在内容上，由于宽频带来的巨大沟通便利，使得网络用户除了被动的阅读和消费之外，主动创造的能力也被释放出来。如目前流行的播客就是个例子。而21CN所要做的就是扶持和发掘这些来自底层民间的创作力量。虽然目前21CN的宽频内容提供中，来自各大娱乐公司、购买版权的内容占据80%，但更多的民间精彩作品正在逐渐涌现。如果将这些精彩作品有计划地组织到一起，那么对于宽频时代的互联网将是全新的推动。此外，21CN对于宽频互联网的应用模式也做了自己的改进。目前基于宽频的各种应用如博客、播客、社区等都建立在浏览器页面的基础上。这样做的好处是内容开发成本低、也便于推广，但也为种种基于浏览器的病毒和恶意代码（包括流氓软件）提供了便利。在衡量各种成本之后，21CN推出了自行开发的宽频桌面应用软件，可将用户的各种宽频应用内容全部包括在内，包括看电影电视、欣赏图片、视频交流、建立爱好者社区、建立博客播客页面等。目前这种应用模式在21CN的用户中已得到了广泛的接受，成为网站点击率非常高的内容。

在会后的专访中，本刊记者就21CN一直以来偏重于南方地区发展的问题提出了疑问。梁剑坤就此进行了解释。过去21CN的业务发展重心的确偏重于南方地区。原因比较复杂，一方面与21CN投资方广东电信的背景有关，另一方面也与中国电信的南北分治现状有关。不过近年以来21CN正逐步加大向北方扩展的力度，在上海、北京都建立了业务中心，网站内容也逐渐调整为适应更多人的口味。同时也与中国移动、联通、网通都建立了良好的合作。预计2006年到2007年，21CN在北方的用户将会出现迅速增长。P

挑战普及型数码单反新标准

佳能发布数码单反相机EOS 400D及EF镜头新品

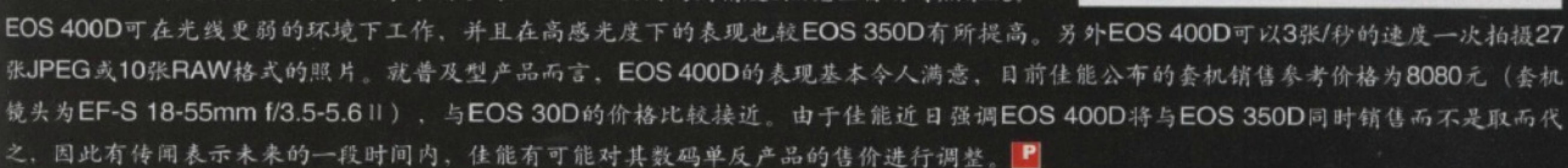
■本刊记者 壹分



2006年8月24日，佳能（中国）有限公司在北京发布了包括数码单反相机、数码摄像机、扫描仪、喷墨打印机以及家用照片打印机在内的众多新产品，同时宣布香港影视明星吴彦祖成为佳能民用数码摄像机在中国大陆地区的形象代言人。在本次发布的众多新品中，最引人注目的是新款普及型数码单反相机EOS 400D以及小型家用高清数码摄像机HV10。

EOS 400D是目前佳能35毫米数码单反相机的最新产品，这款新产品使用全新的1010万有效像素APS-C画幅的CMOS图像感应器（22.2×14.8毫米），ISO感光度的设置范围由100至1600，搭配佳能全新开发的EOS综合除尘系统，并配备2.5英寸宽视角LCD、9点宽区自动对焦系统以及丰富的照片风格。佳能（中国）有限公司影像信息消费产品本部高级总经理吉冈达生表示："EOS 400D的表现更加接近专业级数码单反相机。"

根据本刊记者在现场试用EOS 400D的情况来看，相比之前的EOS 350D，新产品首先在机身做工上得到了明显加强，由于采用了与EOS 30D相同的高精度9点宽区自动对焦系统，


EOS 400D可在光线更弱的环境下工作，并且在高感光度下的表现也较EOS 350D有所提高。另外EOS 400D可以3张/秒的速度一次拍摄27张JPEG或10张RAW格式的照片。就普及型产品而言，EOS 400D的表现基本令人满意，目前佳能公布的套机销售参考价格为8080元（套机镜头为EF-S 18-55mm f/3.5-5.6 II），与EOS 30D的价格比较接近。由于佳能近日强调EOS 400D将与EOS 350D同时销售而不是取而代之，因此有传闻表示未来的一段时间内，佳能有可能对其数码单反产品的售价进行调整。

盘摄像机HDR-SR1E和DVD高清摄像机HDR-UX1E。索尼与松下联合开发的全新AVCHD格式，能够在包括DVD和硬盘的介质上录制和回放高清影像。AVCHD能够快速随机访问数据内容，搜索更方便。它整合了MPEG-4 AVC/H2.64视频编码和5.1声道杜比音效，为用户提供16：9宽屏幕、多声道数字音效和高达1080i分辨率的影像品质。HDR-UX1E将视频存储到8cm DVD碟片上，而HDR-SR1E则存储到30GB硬盘上。两种型号都配备了索尼新型影像感应器—ClearVid CMOS感应器，使色彩更自然、细节更丰富，接近人眼的视觉感受。

促销新闻

麒仑DDR400 1GB特价不断

为了让更多的DIY玩家都能够经济实惠地享受到GB级内存的精彩体验，麒仑特别将1G容量的DDR400内存价格调整到799元的价位，促销期间另有好礼相送，送完为止。

蓝宝X1600 XT白金版降到899元

近日，ATI全球最大的合作伙伴蓝宝科技将旗下中端主流产品X1600 XT白金版降价100元，到达899元的价位。该显卡采用RV530 XT核心，搭配三星1.4ns GDDR3显存，由4颗16×32规格显存组成256MB/128b位宽，默认核心/显存频率达到590/1380MHz。另外，以出品3DMark系列测试软件著称的



FutureMark近日也宣布蓝宝（Sapphire Technology）已成为Benchmark Development Program（基准测试开发计划）的最新成员。

威刚内存送好礼

自2006年9月1日起，购买威刚任意一款笔记本内存，即可获赠威刚多功能工具笔一份，多买多送，送完为止。



"进程间谍变种df"（Hack.ProAgent.df）病毒专"杀"反病毒软件

病毒名称： "进程间谍变种df"（Hack.ProAgent.df）

威胁级别： ★★

病毒特点： 这是一个黑客后门病毒，可查找并结束反病毒软件进程，盗取用户信息，让用户的电脑处于极度危险的状态。

发作现象： 病毒被运行后，将释放大量病毒文件，其中以server.exe、qservice.exe、services.dll等文件为主。该病毒会自动查找系统中的反病毒软件，进而关闭其服务进程，值得一提的是，病毒还可通过网络连接，发送用户信息到指定邮箱，并监听特定端口，等待黑客连接。

专家支招： 金山毒霸反病毒应急中心及时进行了病毒库更新，升级毒霸到2006年8月28日的病毒库即可查杀以上病毒；如未安装金山毒霸，可登录http://db.kingsoft.com免费下载最新版金山毒霸2006或使用金山毒霸在线杀毒来防止病毒入侵，拨打金山毒霸反病毒急救电话010-82331816，反病毒专家将为用户提供及时的帮助。

专家提醒： 1.用户应及时下载微软公布的最新补丁，来避免病毒利用漏洞攻击用户的电脑。

2.最新的金山毒霸2006具有漏洞自动修复功能，可帮助用户在第一时间内避免因为漏洞带来的冲击，避免相关原因给用户电脑造成的危害。用户可登录db.kingsoft.com下载金山毒霸2006。

"人肉"的力量

■本刊记者 龙猫

有人说"人多力量大"，有人说"群众的眼睛是雪亮的"，而有了互联网这个媒介，这两者相互结合后，力量被放大了无数倍，甚至到了令人发指的程度。最近看到一篇文章，写的是现今最牛的搜索引擎不是Google，不是百度，也不是雅虎，而是"人肉搜索引擎"。所谓的"人肉搜索引擎"目前有两种说法，一种是像新浪爱问、百度知道一类的，在提出问题后，以征集答案或悬赏的方式由网友人工参与解答的搜索引擎，这种搜索引擎和传统搜索引擎最大的不同是其回答问题的对象从"机器"变成了"人"；而另一种"人肉搜索"则是指网友们自发地对网上值得关注的某件事进行刨根问底式的追查，直到整个事件"大白于天下"，可算作前一种的进化版。这篇文章中所说"最牛的"显然是后者。

"人肉搜索"的正式起源已无从探究，其最早有史可考的例证大约出现在2001年前后。当时猫扑社区里有人贴出一张美女照片，并自称该美女是其女友。而后立刻有无数网友跟贴反驳，称该女乃日本某AV女优，楼主纯属胡说。正当各方对此美女的身份争执不休时，有网友发帖，说这是微软公司在中国台湾省的Office XP代言人，被称为"微软第一美女"的陈自瑶。接下来网友们不仅证实了这一点，还贴出了陈自瑶的代言照、生活照，甚至还有她上中学时的照片。此事虽就此告一段落，但"人肉搜索"的力量却由此初见端倪。

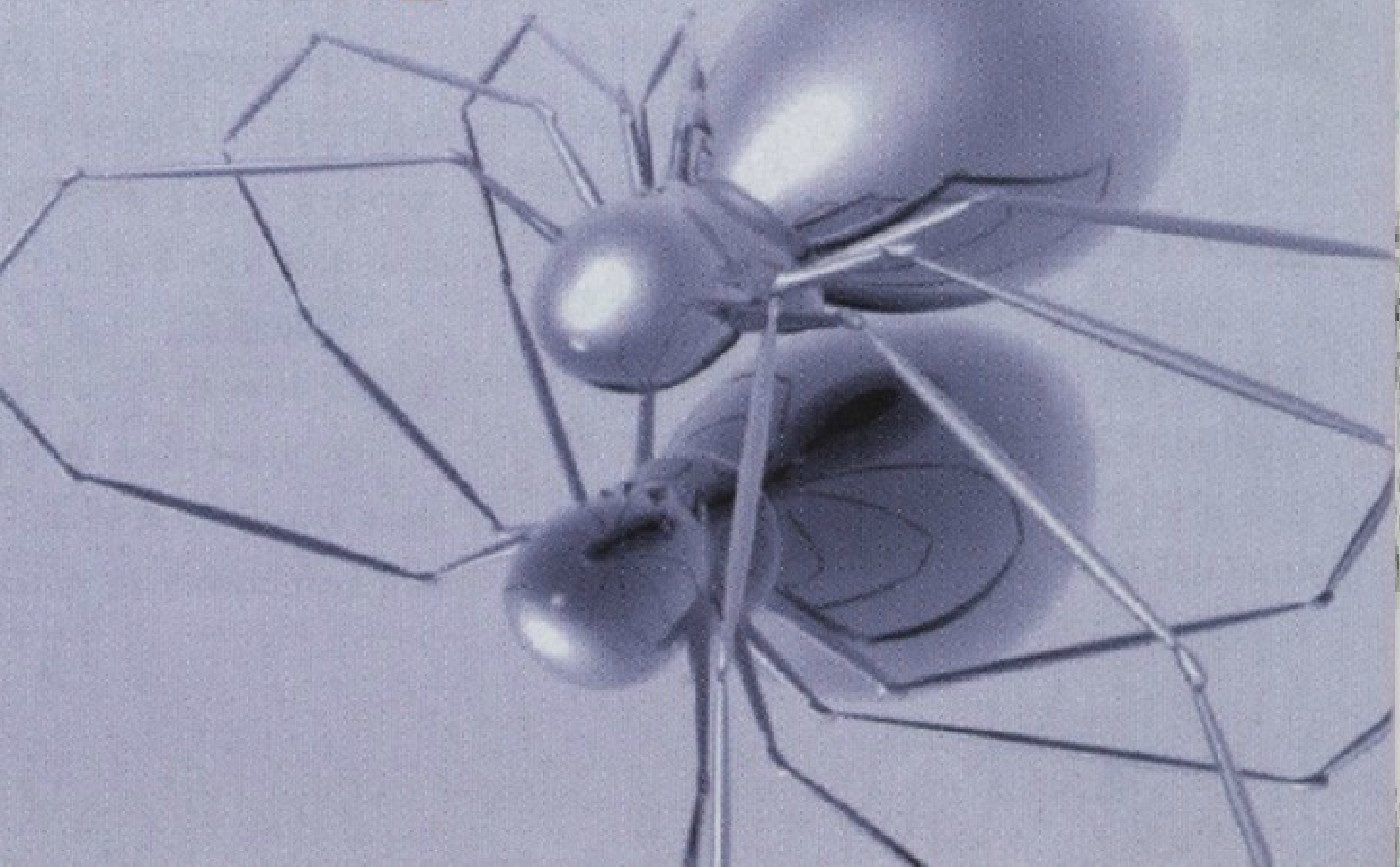
仅此一个案例并未让人认识到"人肉搜索"有多大能量，直到近期热炒的"卖身救母""虐猫""铜须门""功夫比基尼""流氓外教"等事件的出现，人们才认识到"人"+"网络"的力量大到了无法控制的程度，如果这种力量被滥用，给当事人造成的影响显然是十分巨大的。如果说调查"卖身救母"事件，是捐助爱心的人们有权了解自己捐款的实际去向，调查"虐猫""功夫比基尼"事件是出于正义感和责任感，那么调查"铜须门"这样完全与自己无关的"第三者"事件，就完全是吃饱了撑的没事干的行为。侵犯了他人的隐私权，对当事人的生活造成了很大影响不说，最后还逼得当事人不得不出面发表声明说此事纯属杜撰，这实在极具讽刺意义。而更讽刺的是，即便当事人想就此息事宁人，网友们也不答应——事态已经完全发展成"你的老婆就是我的老婆，你的老婆被人睡了就是我的老婆被人睡了"的地步。参与这种所谓"调查"的人们开始因为自己有能力影响，甚至监控他人的生活而感到兴奋。这已经不仅是"咸吃萝卜淡操心"，而是一种纯粹的病态心理在作怪。

退一万步说，即使虐猫者灭绝人性，"铜须门"事件道德沦丧，"功夫比基尼"始作俑者罪该万死，可同样作为普通人的网民们又有什么权力去大张旗鼓地对这一系列事件进行"调查"并将当事人信息公布呢？最可笑的是，在猫扑、天涯等社区，竟然可以通过支付虚拟货币的方式进行"悬赏"，动辄发出"X号通缉令"，俨然已经把自己当成公安部门了。而无数网民们扮演的不是警察，而是唯恐天下不乱的雇佣兵。也许他们根本就没有意识到，如果当事者有违法行为，会有网监处和警察进行相应处理；如果没有违法行为，那么他们"调查"并将当事人隐私公布的行为本身更是非法的。不可否认，许多违法事件都是通过网络的传播，使违法者最终受到应有惩罚，但这并不代表网民们因此可以私设公堂，以"正义"的名义对别人的生活横加干涉。在这种情况下，这些好事者和他们所"悬赏"的所谓犯事者的心态和身份已经没有区别。他们首先可能不会意识到自己的行为是非法的；其次，即使自己不是法盲，他们也会想，反正自己在网络背后，我就算是侵害了你的权利和隐私又怎么样？你又抓不到我！

可无论抓不抓得到，"网络通缉"的行为终于还是作恶了。又看到一条消息，一位名叫章甫（化名）的湖南人成了"网络通缉令"的受害者。他在"天涯杂谈"上被网友误当做被通缉者，其手机和家庭住址均被公布在网络上，甚至连8岁女儿是领养的这一隐私也被人公布。从此，他接到了大量骚扰电话，生活受到严重干扰，女儿也受到巨大的心理打击。由于找不到公开他隐私的人，愤怒的章甫把天涯在线网络科技有限公司告上了法庭。目前湖南省桃江县法院已经受理了此案，暂定于9月21日开庭。

抛开这件事的违法性质不谈，对章甫的隐私了解得如此全面的必然是他的熟人，甚至可能是无话不说的朋友，而将其公布在网上的，同样必然是他的熟人或朋友。这不禁令人发指——试想想，如果有一天你发现自己的一切隐私被赤裸裸地公开在某个日浏览量巨大的论坛上，你首先怀疑的人是谁？是自己的亲人？最要好的朋友？同事？妻子？丈夫？而即使这件事在人群中的影响会逐渐消退，你也要终日提心吊胆地生活在对周围人的不信任中，因为你不知道究竟哪一个和你最亲密的人会为了一点虚拟货币，甚至仅仅出于猎奇心理而出卖你。而且，如果有人肯出真钱，你又能想像得出下一步自己被出卖的是什么么？

任何强大的力量被滥用，都将导致悲剧性的后果。别等到有一天你上厕所、去澡堂，或是做出某些猥琐行为的时候被人拍下，再放到某个论坛上悬赏你的真实身份时才相信这种力量的可怕。不用怀疑，这种事有可能发生在任何一个人身上，因为你逃不出"人肉"的包围圈——如果一个游戏失去了规则限制，那么这个游戏就一点也不好玩了。P



3000万的IT江湖

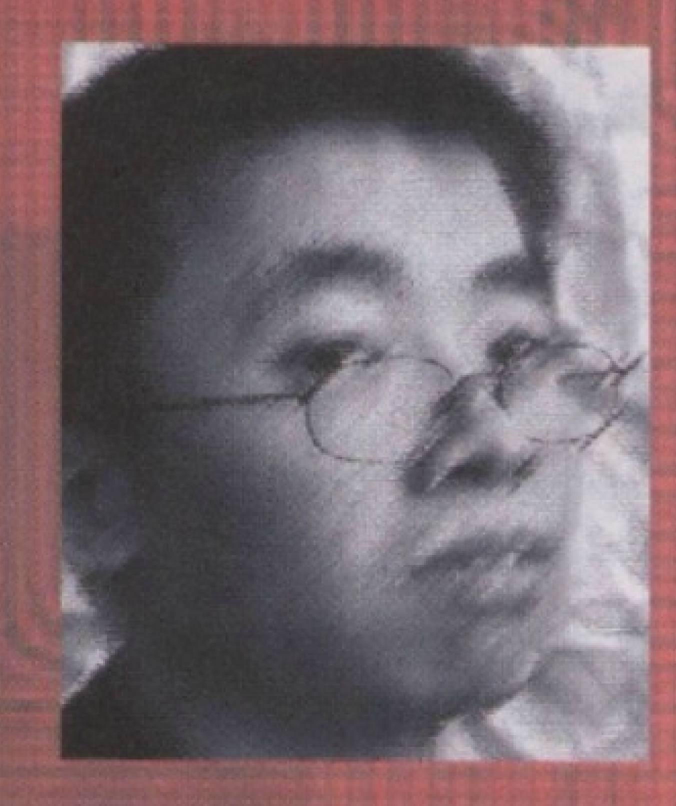
■本刊记者 冰河

3000万，单位是人民币（元），这是一个吓人的数字。包括我等为了生计整日奔忙的记者，相信对于大多数普通人来说，这笔钱是一个人终其一生都难以达到的财富。即使天上掉馅饼中了500万大奖，刨去税也要中7次半呢。如果谁某天接到这样一笔索赔要求，估计连自杀的心都有。我的两位同行就不幸中了这个第一的彩头。成为近年来新闻界最大诉讼风波的主角。

2006年8月26日，富士康科技集团（鸿富锦精密工业深圳有限公司）以《第一财经日报》对其报道不实为理由，向深圳中级人民法院提交一份民事诉状，诉状称依据《民法通则》的第101条和102条以及《民事诉讼法》第108条和相关司法解释，“依法追究被告的侵权责任”。该诉状将《第一财经日报》采写报道的记者王佑以及该报编委翁宝列为被告，而未直接起诉报社（富士康一方曾经特别向《第一财经日报》发出文函提醒这一事实）。该诉状要求法院判令《第一财经日报》停止刊发对其名誉侵权的报道并赔礼道歉、消除影响、恢复名誉，还要求被告补偿富士康方面因名誉受损而造成的经济损失。翁宝和王佑因此分别被要求赔偿1000万元和2000万元给原告。与此对应的是，涉案记者的个人资产全部被冻结，根据法律的相关规定，诉讼方富士康科技集团在申请冻结记者个人资产的同时，向法院提供了3000万的索赔抵押金。这是目前中国大陆向媒体索赔金额最大的名誉侵权案，也是首例越过报社直接向记者起诉并查封记者私有财产的案件。而《第一财经日报》的反应是坚决支持两名记者的正当工作行为，并将动用报社全部资源支持记者应对诉讼。

在富士康科技提出诉讼的消息被披露之后，在新闻界和IT行业引起巨大反响。其一是因为诉讼案涉及的巨大索赔金额，而且是针对记者个人的，近些年来非常罕见。其二是诉讼之始没有将《第一财经日报》报社列入被告名单，而众所周知的是，两名记者的采访编辑发稿行为，是每个新闻单位最常见的职务行为。对新闻职务行为提请诉讼，而不涉及新闻单位本身，无论在法律意义上或者常识意义上来说，都于理不通。其三是富士康采取的雷霆手段。据当事人《第一财经日报》编委翁宝陈述，稿件见报之后，富士康方面曾经与报社方进行过沟通，当时气氛已经比较缓和。所以后来出现的3000万索赔和冻结记者个人资产的行动尤为让人吃惊。值得一提的是，富士康科技此前在中国台湾省也曾经制造过一起相似的案例。2004年4月29日，台湾省《工商时报》刊出记者旷文琪的一篇报道，提及富士康旗下的鸿海连接器报价7美元，遭竞争对手耳语打击。富士康方面认为文中暗指鸿海产品价格高、质量有问题，使得其商业利益损失3000万元新台币，于当年5月向法院申请扣押旷文琪财产获准。后在台湾省新闻行业的强烈反弹下达成和解。

与在台湾省发生过的一幕相似，大陆新闻界对此事件的反应也相当强烈。诸多IT媒体和大众新闻媒体都撰文报道或者评论此事，认为富士康此举有持强打压新闻媒体，妨碍新闻界采访报道权利，妨碍公众消费知情权。一时间，口水汹涌，本来持3000万人民币状告新闻记者的富士康，却成为了事实上的弱势一方。



也许是迫于来自各方面的压力。8月31日富士康科技方面将索赔金额由此前的3000万元人民币降为1元，并将《第一财经日报》并列为被告，深圳中院也已解除对两名当事人翁宝和王佑的财产冻结。

9月3日，《第一财经日报》报社与富士康科技集团（鸿富锦精密工业深圳有限公司）发表联合声明称，富士康科技集团同意就《第一财经日报》相关诉讼案自声明发布日即撤消。双方对该事件给对方所造成的困扰互致歉意，双方同意携手合作为创建和谐社会、并增进劳工权益而努力。

至此，这桩风波看上去已经划上了一个不完满的句号。

这起虎头蛇尾的诉讼事件，其实反映了一个新闻事实，就是新闻媒体的舆论监督行为正在面临着越来越复杂敏感的环境，需要新闻从业者更加谨慎求证。而新闻话语权得到的过分捍卫，并不利于舆论监督的正常实施。面对富士康科技3000万索赔的诉状，记者个人的确是弱势一方。但事情披露之后，面对整个媒体行业的强烈反弹，富士康发言人也发出了“我们拿榔头的搞不过你们拿笔杆子的”的哀叹。绝大多数的声音都纠缠于诉讼事件代表的意义，却对诉讼事件的主题——新闻报道是否失实视而不见。那篇揭露“富士康超时加班，员工工作生活环境恶劣”的文章，到底是不是揭开了事情的真相，到最后成为可有可无的盲肠。事实上，由于受到此类报道影响，富士康的代工对象美国苹果公司曾经派来庞大的调查团进驻富士康的工厂。最终于8月18日，发布了一份报告称“富士康复杂的工资结构，明显违反了苹果公司的供应商行为准则《Supplier Codeof Conduct》的相关要求。富士康员工的加班时间超过了《行为法则》有关最高每周工作60小时、至少休息一天的规定”。因此将采取一定的措施。

显然，新闻报道的事实并不是毫无根据的。富士康方面的确有需要改进的地方。而《第一财经日报》也只是尽了新闻媒体应尽的职责而已。面对这个双方和解的结局，新闻媒体行业方面仿佛获得了胜利。可是在这个胜利的结果下，那篇报道中，如果真如其所述，遭受着不良工作环境条件折磨的普通打工者们，未必是其中的受益者。

不管怎样，还是要支持和鼓励捍卫媒体正当监督权利的同仁们。希望他们在未来的新闻道路上，走得更顺畅。P

蓝光先锋开路
——先锋BDR-101A蓝光刻录机

■晶合实验室 小虫

厂商： 先锋电子（Pioneer） **上市：** 已上市
售价： 9999元 **附件：** 不详
推荐： 行业用户、高端家庭影音用户
咨询电话： 800-820-1845

今年第16期杂志中我们介绍了索尼AR18CP蓝光笔记本及其内置的松下蓝光刻录机，不过它只支持1×BD-R/RE读写，无法达到高码率HDTV视频要求的读取速度。而先锋推出的BDR-101A是其首款IDE接口的内置蓝光刻录机，BD-R/RE读写速度达2×。

先锋送测的BDR-101A样品产地为日本，米黄色面板，整体风格如先锋其他光驱一般朴素，实测重1.06kg。其面板前部有一条导流槽，机身后部有一个风扇，看来其发热量仍较大。它采用先锋独有的液晶补正技术，可对光盘厚薄不匀、表面不平整的状况自动进行激光角度的调整，保证刻录和读取精度。支持2×BD-R/RE、8×DVD±R、2×DL DVD-R、2.4×DL DVD+R、4×DVD±RW读写，由于只有蓝光光头，不支持CD介质读写。

数字卫星广播中规定的HDTV数据传输速率（俗称"码率"）至少为23Mb/s，存储2小时节目所需容量达20.21GB。蓝光相对HD DVD的一大优势是容量更大，目前单面单层光盘容量为25GB（可用容量约22.56GB），足以应付一部中低码率的1080P电影。不过现在已出现45Mb/s以上码率的HDTV视频，而蓝光规范的码率上限是54Mb/s，2小时所需存储空间为47.46GB，单面单层蓝光存储密度仍无法满足需求。

图1

样机附带的是目前市面上很少见的TDK 2×BD-RE盘（**图1**），每片售价约300元。BD-RE理论上可擦写1000次，外观和普通光盘一致（**图2**），但25GB的容量是单面单层DVD的5.32倍。蓝光读写倍速也和DVD不同，它的1×传输速率即达4.5MB/s（DVD是1.35MB/s、CD是150kB/s），是DVD的3.33倍、CD的30倍，2×即可实现72Mb/s（9MB/s）的传输速率。

图2

BDR-101A使用恒定线速度模式（CLV）进行BD-RE刻录/读取，速度为2×，22.56GB数据刻录耗时44分16秒（**图3**）。从实测曲线看，在中低配置机器上其CPU占用率较高且波动较大，缓存曲线也有轻微波动。DVD刻录使用区域恒定线速度（Z-CLV），4.38GB数据刻录用时10分28秒，稍慢于普通8×DVD刻录机；DVD读取采用恒定角速度模式，从读取曲线上看仍有些波动，但各指标令人满意。我们同时测试了它的DVD±R读写性能，DVD+R表现要好一些。BDR-101A工作很安静，基本听不到风扇声音，但长时间读写后机身温度上升较明显。

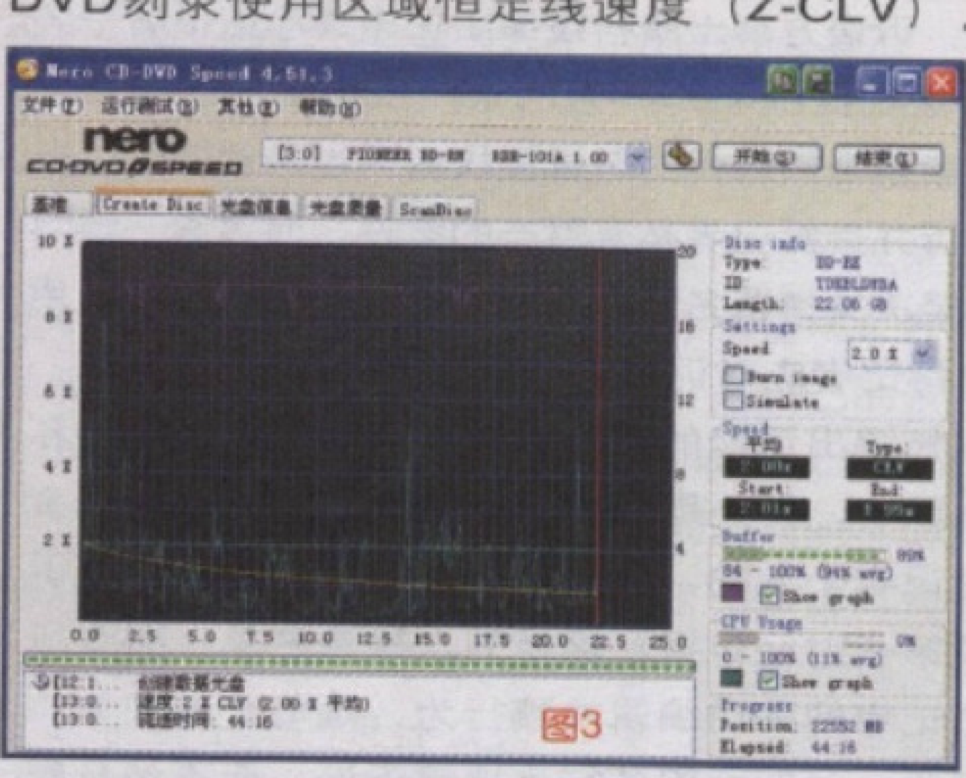


图3

产品附赠软件是专用的Nero 7.2.3.3 Essentials和Roxio Easy Media Creator 8.2 Plus，对蓝光刻录的支持较好。即便如此，Nero中的CD-DVD Speed 4.51.3在读取测试时，软件对光盘容量的设置仍超过应有容量，导致测试不能通过（但正常数据读写无此问题）。



刻录机及其盘片售价居高不下是蓝光技术普及的主要障碍，对普通用户来说，近万元的代价只换来一部刻录机心理上不易接受，而目前存储密度极高的BD-RE盘出现问题的概率也高于DVD刻录盘。虽然先锋BDR-101A在技术上优势明显，但目前蓝光存储整体上仍不够成熟，要取代DVD介质成为主流存储设备，尚需较长时间。



炫目度：★★★☆
口水度：★★★★★
性价比：★

独立功放+智能失真度控制
——漫步者C2 2.1音箱

■晶合实验室 别理我

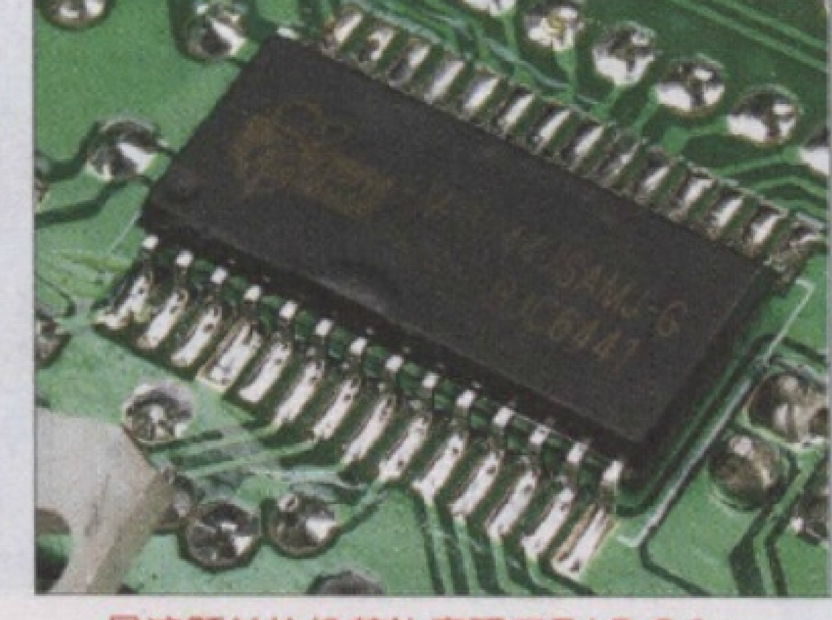
厂商： 爱德发集团　**上市：** 2006年8月
售价： 490元
附件： 说明书、保修卡、遥控器
推荐： 注重音质和外观的装机用户
咨询电话： 010-82853182

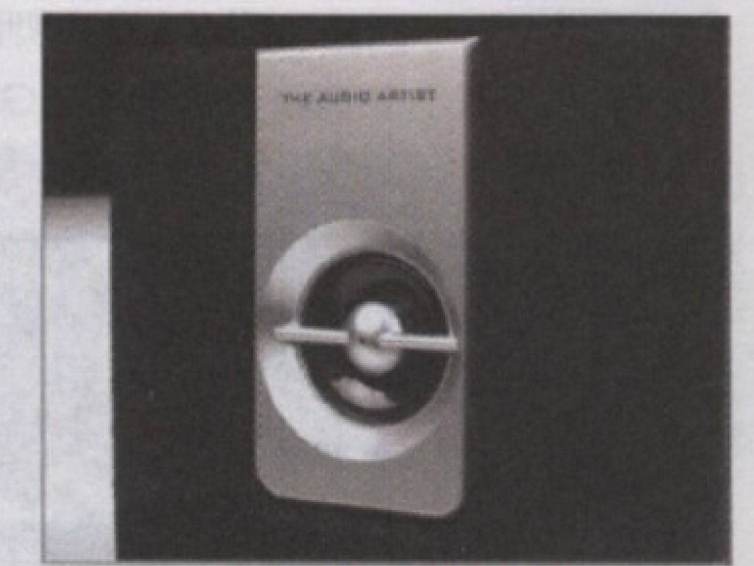
外置独立功放设计似乎已成为一种流行趋势，而漫步者在跟进的同时也不忘添加新元素。漫步者C2吸引我们的不仅仅是独立功放，还有其E.I.D.C（智能失真度控制）专利技术。对于那些家中有喜欢乱拧音量旋钮的淘气小孩的用户来说，这是一个不错的设计。

外置功率放大器

C2的外观设计延续漫步者简约、典雅的风格，黑色和银白色的色调搭配能适应大多数家居环境。卫星音箱和低音炮均采用木质箱体，因此较重（9.2kg），可有效减少谐振；箱体的做工很好，拿在手中感觉很踏实。由于采用双扬声器搭配，卫星音箱较瘦长，背部提供了挂孔；低音炮体积硕大，外形几乎为正方体，6.5英寸扬声器，银白色边框和金属防尘罩搭配看上去很有质感。

漫步者C2的外置功放给我们似曾相识的感觉。的确，它和之前我们评测过的声迈X3的外置功放很像，外部区别主要在控制面板。功放提供了橙色背光的LED显示，高低音调整通过音量旋钮下方的Function功能键切换，"Input"键则负责输入端选择（C2提供了2组输入端口）。和声迈X3一样，音箱提供了耳机接口，用户不必再跑到机箱背后费力切换了。C2支持红外遥控，使其成本增加，电路也更复杂。打开放大器我们可看到其相对X3的主要"进化"是在操控电路上面，而放大电路基本一致。


是这颗单片机芯片实现了E.I.D.C么？



3/4英寸PV高频扬声器

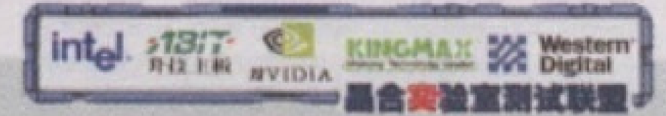
C2前级运放电路中有两颗运放芯片——NE5532P和4558C，其中一颗应该是作为耳放芯片存在，功率放大芯片为TDA7379，后方的环牛输出功率为29.9W。它的E.I.D.C（智能失真度控制）功能对瞬间音量过大所造成的失真有一定抑制作用，但在抑制削波失真方面很难进行准确的主观判断。总体来说，我们对E.I.D.C功能持肯定态度。

C2的卫星音箱采用3/4英寸PV高频和3英寸中频扬声器组合，并进行了分频处理。独立高频单元使得设计者无需人为地拔高相关频段，理论上表现会更好。低音炮采用6.5英寸扬声器，这在同类产品中是较大的，如果提供足够的功率及合理设计，相信会令人"震"撼。

C2音箱的开机状态不错，信噪比较高，实测可听频响在50～15 000Hz之间。作为中端产品，C2的音质处于同类产品平均水准。音箱高频表现尚可，解析力比单扬声器的卫星音箱要稍好；音色略干，有一定数码味。中频表现相对最好，解析力不错，很清亮，适合女声曲目，男声则略显淡薄。低频并没达到我们期望的高度，虽然有一定力度，但显得较"散"，可能和扬声器尺寸较大有关。C2的立体声分离度不错，适合游戏、视频等需要定位的应用。



正如生活需要品味，看似简单的多媒体音箱同样也需要不断注入新的元素。漫步者C2所倡导的E.I.D.C功能颇有特色，再加上外观漂亮的功放和精致的做工，相信会吸引一部分消费者的目光。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★

GS版最高端
——讯景GeForce 7900 GS显卡

■晶合实验室 魔之左手

厂商： 讯景（XFX） **上市：** 2006年8月底
售价： 1699元
附件： 说明书、保修卡、驱动光盘等
推荐： 中高级3D游戏玩家
咨询电话： 0755-88837668

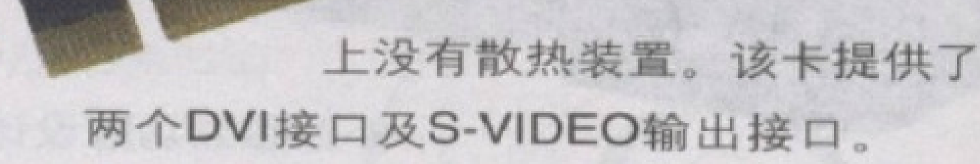
NVIDIA所定义的GS版产品，一般是内部管线等略为缩减或不变，同时下调核心/显存频率的产品。因此对玩家来说，GS版显卡的功能完全不用担心；而高端DIY用户则可通过超频等方式，让GS产品更接近标准版或GT版显卡的性能。

在新一代GeForce 7系列显示芯片中，GeForce 7900是唯一还没有GS版产品的型号。最近NVIDIA终于将这款产品推向了市场。GeForce 7900 GS采用G71核心，但渲染管线减少为20条，顶点着色单元也缩减为7个，从数量来看分别减少了1/6和1/8，性能损失应在可接受的范围内。其核心/显存频率为450/1320MHz，与7900 GT完全相同，但由于屏蔽了一部分管线，因此功耗和发热量等方面有一定优势。

核心未标注版本，只有简单的G71标识

XFX提供的GeForce 7900 GS样卡外形相当简洁，采用黑色PCB板，顶部安装有金属加强条。显卡上没有大块头散热装置和复杂庞大的供电电路，除外接辅助电源外，看起来倒很像是GeForce 7600 GT。正面安装了8颗Hynix 1.4ns DDR3显存，规格为8M×32b，总容量256MB，位宽256b，显存上没有散热装置。该卡提供了两个DVI接口及S-VIDEO输出接口。


紧凑的供电电路部分



测试平台采用Intel P4 955处理器（双核心，3.46GHz），Intel原厂975X主板，DDR2 800内存1GB×2；操作系统为英文Windows XP+SP1，安装Intel芯片组驱动8.1.1.1001，显卡驱动为NVIDIA公版驱动91.36版。

显存颗粒

显卡的核心/显存频率为480/1400MHz，比标准频率略高，但其发热量并不大。长时间执行3D程序后其核心稳定在60℃左右，散热片则为40℃左右（环境温度约25℃），而其顶部的金属加强条也能加强对PCB板的散热。

作为一款准高端显卡，GeForce 7900 GS虽然没像顶级产品那样表现出惊人的能力，但在开启抗锯齿功能后，其测试成绩和游戏速度也可满足大部分玩家的需求。说明对于目前大多数支持DirectX 9的游戏来说，这样一款简化版的7900 GS完全能轻松应付。

显卡/项目	XFX GeForce 7900 GS	
	No FSAA，No AF	4X FSAA +4X AF
3DMark 05 v1.20总分		
1024X768	7702	7099
1280X1024	6664	6276
1600X1200	5638	5499
3DMark06 v1.02总分		
1280X1024	4085	3879
1600X1200	3551	3220
DOOM3 Ultra Quality，fps		
1280X1024	102.7	75.8
1600X1200	89.0	56.2
Half-Life2 Canals场景，fps		
1024X768	127.83	122.88
1280X1024	101.50	81.36
1600X1200	86.64	66.56





作为一款高性价比游戏显卡，GeForce 7900 GS不禁让人想起了曾经辉煌一时的GeForce 4 Ti4200；不过与已低至千元价位的7600 GT相比，其目前的价格仍有些偏高。P

炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

LG L1970H “锐比” 黑白分明液晶显示器

■晶合实验室 电子土豆



厂商： LG（中国）有限公司　**上市：** 2006年8月
售价： 2299元
附件： 电源线、D-Sub视频线、说明书、软件及驱动光盘
推荐： 注重外观和对比度的用户
咨询电话： 800-810-5659

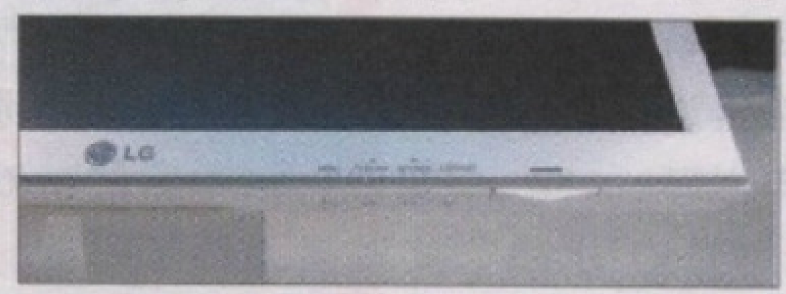
随着LCD毫秒大战偃旗息鼓，在2006年的市场中，无论厂商还是用户都将更多目光回到LCD的尺寸与色彩表现上来，“宽屏”“广视角”和“高对比度”成为新的热点。与此同时，随着液晶面板价格的不断下调，标准4：3比例的19英寸LCD逐渐取代17英寸产品成为市场主流。LG的L1970H便是一款支持锐比（DFC）技术的19英寸LCD，能提供高达1600：1的对比度。



机身背面材料光洁，很有几分“苹果”味道

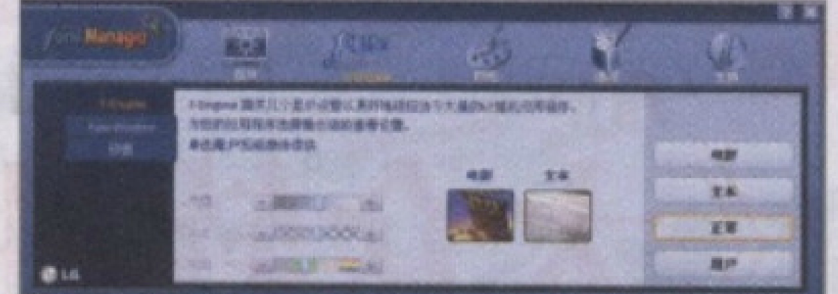
L1970H的外观设计很简洁，送测样机采用前银后白的色调搭配，四面边框均很窄，电源键和操控按钮则隐藏在机身右下侧。镂空设计的银色底座与背面光洁的白色塑料材质的质感都不错，机身模具非常精细，细节做工也很好，整体外形相当清爽。

锐比是LG开发的一种旨在提升液晶显示器对比度的技术，宣称使用该技术的L1952T/L1970H（19英寸）对比度高达1600：1，17英寸的L1719S则为1400：1，而19英寸宽屏L194WT更达到2000：1。锐比技术不仅能大大降低LCD的最黑亮度，还可有效提升中间色调的鲜艳程度，使色彩层次更丰富，表现更自然。



细节做工精细

L1970H提供了D-Sub模拟+DVI数字双接口，我们采用DVI连接，用DisplayMate 1.25将对比度和亮度调到最佳状态后开始测试。全黑背景下，屏幕几乎看不到任何漏光，而白色和三原色下的亮度很均匀，色调也较纯正。由于对比度很高，其色阶层次过渡表现很好；不过灰阶表现不如色阶那样突出，DisplayMate 1.25的“黑标准调整”（范围1～64，越黑的灰块值越低）只能勉强看到6～7级的灰块。



Forte Manager中可快速切换电影/文本/正常/用户自定义等显示模式

在实际测试图片和视频显示中，得益于高对比度，L1970H的色彩显得非常通透，可以说是鲜艳而不夸张。整体视觉效果很好，只是在一些对显示器较为苛刻的样图中，能观察到最亮部位的细节略有丢失。其左右可视角度表现不错，而垂直可视角度一般：要使色彩失真较小，显示器仰角不可过大，这对一款6b的TN面板LCD来说尚可接受。其标称响应时间为8ms，在LCD Test软件中观测值在6～9ms区间，而文字处理、视频回放、游戏等实际应用中的拖影不易察觉。

这款LCD还采用了LG“f-Engine plus复真二代”芯片，配合Forte Manager软件提供了丰富的调整功能，包括显示器参数、序列号、关闭电源LED灯，以及焦点（相位）、亮度、对比度、分辨率等调整，而其中Fine Window功能还能调节特定区域的亮度和对比度。

LG L1970H主要指标

最大分辨率： 1280×1024
点距： 0.294mm
亮度： 300cd/m²
对比度： 1600：1（锐比技术）
可视角度： 160°/160°（水平/垂直）
色彩： 16.2M（6b）
色温控制： 6500K/9300K/用户自设RGB
安规认证： TCO'03



LG锐比技术的应用使其TN面板的中端LCD也能提供高对比度和相当不错的色彩表现，尤其对玩游戏、看电影等应用而言，超高对比度能给用户带来更多视觉乐趣。拥有简约外观和精细做工的L1970H是一款很适合家庭娱乐应用的产品，而据我们了解，其市场价格（9月初）要比官方报价低百元以上，这无疑使其拥有较高的性价比。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★





《大众软件》创刊11周年庆典纪实

2006游戏中国《大众软件》"水晶""百合"奖颁奖典礼隆重举行

■本刊记者 Littlewing



2006游戏中国《大众软件》"水晶""百合"奖颁奖典礼在世纪坛隆重举行



本次大会参会单位多达上百家

8月24日下午2点，中华世纪坛迎来了一批特殊的客人，他们既不是来聆听"从莫奈到毕加索"系列讲座，也不是来观赏"正当代"国画展的。这些政府部门、行业协会的领导、专家，以及游戏行业的从业者们的来到，只为共庆"2006游戏中国《大众软件》'水晶''百合'奖颁奖典礼"。

《大众软件》作为国内软件与游戏宣传的第一媒体，已成为权威、公正、引导行业发展的知名品牌媒体。《大众软件》不断探索、创新、发展，已经走过了11个年头，这也代表了中国软件和游戏行业的发展历程。借《大众软件》创刊11周年之际，《大众软件》将中国的游戏行业做一盘点，创办了"水晶""百合"奖。"水晶"奖取意为晶莹剔透、精华汇集，由专家、政府部门、行业协会等专业职能部门评选，以"最佳"为抬头；"百合"奖取意为汇集百家之言、众望所归、名至实归合一，由《大众软件》读者评选，以"最具人气"为抬头。《大众软件》以此对游戏行业有过贡献的人物做出点评、对以往经典游戏产品收集回顾、对当今优秀游戏进行评奖，争取使之成为中国游戏行业的第一盛会，成为与电影行业中《大众电影》的金鸡奖、百花奖一样的权威奖项。这两项大奖的结果都将列入《大众软件》2006中国游戏产业报告。

出席本次大会的颁奖嘉宾包括全国政协委员北京市政协常委、副秘书长朱尔澄，中共中央宣传部出版局报刊处张贤明处长，中华人民共和国文化部网络文化处刘强处长，中华人民共和国文化部稽查处陈晓文处长，中华人民

共和国新闻出版总署出版局发行管理司发行处吕小青处长，中华人民共和国科技部条件财务司马晋并处长，文化部文化市场发展中心主任梁刚，中国科学技术信息研究所武夷山总工程师，中国科学技术情报学会郑彦宁秘书长，北京软件行业协会益智与娱乐软件分会赵津蒙秘书长，中国出版工作者协会游戏工作委员会辛晓征秘书长，中国国际文化艺术公司江凌总经理，新浪游戏频道王宁主编，北京晶合大众广告有限公司刘贫和总经理，《大众软件》杂志社社长兼总编宋振峰，《大众软件》杂志社名誉社长高庆生，富士康公司公关传媒总监王苏霞等。

在播放了"《大众软件》11周岁生日快乐"精彩短片后，颁奖典礼正式开始。长年以来，《大众软件》一直关注国内单机游戏市场的动向，即便国内单机游戏市场逐年萎缩、国内单机游戏开发人员纷纷转投网络游戏，《大众软件》依然没有放弃关注单机游戏，并且在今年推出了《单机游戏何时复兴？》等多篇探讨中国单机产业兴衰的文章。此次把"2006年最佳单机游戏"作为大会第一个奖项颁发，也充分体现出了《大众软件》对于单机游戏的重视。最终，《英雄无敌IV》击败《极品飞车——无间追踪》《三国志11》等夺得最佳奖。育碧中国区副总裁朱力安（法国）作为第一个，也是唯一一个登台的外国友人，代表育碧领取了这一意义非凡的奖项。



全国政协委员北京市政协常委、副秘书长朱尔澄（右）



中共中央宣传部出版局报刊处张贤明处长



中华人民共和国文化部网络文化处刘强处长



中华人民共和国新闻出版总署出版局发行管理司发行处吕小青处长



中国出版工作者协会游戏工作委员会辛晓征秘书长

颁奖中，登台次数最多的莫过于第九城市的副总裁沈国定了。本次第九城市和它的产品囊括2006年度最佳网络游戏（《魔兽世界》）、2006年度游戏行业风云人物（朱骏，由沈国定代领）、2006年度最具人气游戏运营商、2006年度最具人气网络游戏（《魔兽世界》）4项大奖。谁都不会否认暴雪娱乐的《魔兽世界》对中国网络游戏市场的深远影响。一款网络游戏改变整个市场的格局、迎来一家网游运营商的崛起，这在中国不是第一次，但《魔兽世界》不仅仅是一款游戏的崛起，而且像暴雪的《暗黑破坏神》系列为韩国网游公司指明方向那样，它最终缔造了一个最新版本的网络游戏规则；而运营《魔兽世界》的第九城市也因为独具慧眼，成为业界的领军企业。所以，当大屏幕上播放2006年度最佳网络游戏和2006年度最具人气网络游戏提名名单的时候，台下的观众就早已喊出了《魔兽世界》的名字。4次登台的沈国定，兴奋之余，也没忘记为第九城市做广告，堪称敬业。在表示对《大众软件》及其读者以及"水晶"奖评委的感谢的同时，也宣布了第九城市明年的计划——《暗黑之门——伦敦》《激战》《奇迹世界》等大作的推出。由此可看出第九城市在国内网络游戏市场的雄心，这些国外的顶级作品，玩家也期待已久。

近年来，国内原创网络游戏作品呈上升趋势。作为国内最专业的游戏媒体之一，《大众软件》也以扶持国内原创游戏为己任。在"韩流"盛行的年代，国产游戏工作者们一直在默默耕耘。金山以单机游戏时代树立良好口碑的武侠游戏为基础，开发出了《剑侠情缘》系列网络游戏。其中最新一代的《剑侠情缘Online II》抓住了武侠和民族性两个特色，在游戏的同时，向玩家传达了爱国主义的情操。最终，《剑侠情缘Online II》获得了2006年度最佳原创网络游戏奖；而这一奖项另一有力竞争者《完美世界》虽然输给了《剑侠情缘Online II》，却斩获2006年度最具人气原创网络游戏大奖。由洪恩软件董事长池宇峰创建的北京完美时空推出的《完美世界》，构建在强大图像引擎的基础上。游戏吸收了许多成功网络游戏的优点并融汇贯通，中西结合的游戏元素依旧透出了浓厚的中国特色，为玩家展现了一个美丽而生动的游戏世界。能获得2006年度最具人气原创网络游戏大奖，说


第九城市的副总裁沈国定4次登台领奖


育碧中国区副总裁朱力安（法国）


网易公司市场总监梁国辉登台领奖

明了它在玩家心目中的地位，比其他国内原创网络游戏有过之而无不及。

本次“水晶”“百合”奖评选中，《大众软件》设立的奖项还涵盖创新、健康游戏等方面，创办了2006年度最佳健康游戏和2006年度最佳创新奖两个奖项，力图通过“水晶”“百合”奖的影响，号召广大网络游戏厂商为国内网络游戏玩家提供更为健康、新鲜的环境。入围最佳健康游戏的有《劲舞团》《街头篮球》和《粮食力量》。久游网的《劲舞团》是目前休闲类网游成功运营的一个典范。《劲舞团》拥有一个好的主题，通过简单的上手操作，让玩家沉浸在音乐与舞蹈的世界中。尽管游戏中没有任何杀戮或者动作的元素，但是仍然充满竞争性。玩家要比操作，比炫，比酷，在舞台上一次成功的表演后所受到的瞩目不逊色于任何一款网络游戏。从《劲舞团》的成功，可看出时尚和健康的网络游戏所拥有的庞大潜在市场。《街头篮球》这款绿色健康网游，体现了其运营公司关注、提倡“草根精神”和“草根文化”的理念，其本质就是弘扬平民文化，鼓励平民大众参与轻松健康的文化活动。游戏以“HipHop”的街头篮球为背景，将HipHop流行音乐要素与新的街头篮球文化结合起来，抛弃了正规篮球比赛中的各种烦琐规则，让玩家在嘻哈音乐的旋律中像跳舞一样进行游戏，以华丽、花哨的动作自由自在地展示自我，这正是《街头篮球》的魅力所在。2005年，上海盛大网络代理了由世界粮食计划署出资开发的公益游戏《粮食力量》。尽管作为一款简单的单机游戏，《粮食力量》在游戏性上无法同耀眼的游戏大作相比，但在向游戏人群传达扶危济困的人道主义精神方面，它无疑是最佳的载体。最终，《劲舞团》夺得大奖。这也说明了没有杀戮征战，只有健康绿色的游戏同样能具有很高的可玩性，一样可以被市场认同。入围2006年度最佳创新奖的包括金山软件海外拓展，以及今年最受关注的防沉迷系统和免费游戏。当网络游戏引发的社会问题频频见诸报端的时候，政府相关管理部门出台的“防沉迷系统”吸引了业界内外的一致目光。到目前为止，防沉迷系统已经试行于数款当红的网络游戏中。也许我们不能指望防沉迷系统能够解决当前网络游戏中存在的所有问题，但是，它让我们看到了政府相关管理部门与运营商们做出的努力，并有理由期待将来会有更成熟可行的措施出台。在今年最热门的网络游戏中，免费游戏几乎占据了半壁江山。免费游戏是国内网络游戏运营商对韩国网络游戏经营模式的一次成功借鉴，它打破了国内依赖游戏点卡赢利的固有经营模式，成功地将更多的玩家吸引到游戏中来，同时也加剧了国内网游市场的竞争，尤其是一些事先并没有被看好的网络游戏，依靠免费模式的成功运作，都赢得了属于自己的一片市场。最终，《大众软件》将2006年度最佳创新奖授予了金山软件海外拓展——一款在国内运营成功的原创网络游戏，能否将价值最大化，并将中国优秀的传统文化向海外进行传播？金山软件用其自主研发的网络游戏《剑侠情缘网络版》很好地回答了上述的问题。在2005～2006年期间，进取拼搏的“金山人”积极拓展海外市场，并成功地将“剑网”引入越南、马来西亚、新加坡等国家和地区，用骄人的业绩为国产游戏的国际化之路树立了典范。我们也期待有更多的国产网络游戏能走出国门。

2006年，我们的网络游戏产业又有了长足的发展，这与政府的支持是分不开的。近年来，国内建立了大量游戏产业基地，为游戏产业提供了更多的人才和后备力量。北京数字娱乐产业示范基地坐落于京西石景山区。区内拥有自然、人文、现代的旅游娱乐设施，具有较完善的现代城市服务功能和丰富的文化、智力资源。基地现有研发孵育区、人才培养区、体验娱乐区、产品交易区等4个功能区，下辖移动游戏研发中心、网络游戏孵育中心、游戏测试推广中心、数字娱乐体验中心、产品交易展示中心、数字产业信息中心、人才培养交流中心、动漫动画制作中心等8个特色


中国科学技术信息研究所武夷山总工程师

中心，并配套有服务和技术2个支撑体系。目前，石景山区政府把建设数字娱乐产业作为全区主导产业列入今后的重点建设工程，充分利用北京拥有的巨大优势，举全区之力、集全市之力、借全国之力，将基地建设成为国内一流、国际知名的外向型国际化的数字娱乐产业示范基地。

2006年4月4日，中共中央政治局常委李长春，中共中央政治局委员，北京市市委书记刘淇，中宣部常务副部长吉炳轩，文化部部长孙家正，北京市委常委宣传部长蔡赴朝，北京市副市长孙安民等一行50多人到基地视察。李长春同志指出，北京作为中国的政治、文化、教育及科技中心，拥有其他城市所不具备的区域环境优势，一定要大力发展这个产业，一定要将研发、推广、收费以及周边产品都关联起来。成都国家动漫游戏产业振兴基地，是继上海之后全国第二个国家动漫游戏产业振兴基地，各个动漫产业基地分布在川大科技园、武侯科技园、科技一条街"三点一线"的数字娱乐产业带。此外，一环路南段规划"南段新媒体城"，高新区推出了面积5万平方米的数字娱乐软件园一、二期工程，成华区在建设南路规划了"成都动漫产业基地"。四川6所高校相继开设了与动漫游戏相关的专业。近年来，上海的网络游戏动漫产业发展十分迅速，国内网络游戏动漫产业出现了向上海集聚的趋势。目前在上海运营的网络游戏的销售收入已占全国市场份额的70%。入驻上海张江软件园的企业达200多家。国内外重量级的网络游戏企业如盛大网络、第九城市、网星游戏等，以及矽幻科技、创新科技等电影后期制作企业纷纷落户园区，初步形成了动漫产业、网络游戏产业的集聚效应。同时，园区有超过50家的研发机构，以及近10家大学学院和研发中心，拥有近3万人的高科技从业人员队伍，平均年龄在30岁左右，已获专利600多项。在张江园区落户的复旦大学软件学院和微电子研究院，上海交通大学信息安全工程学院，西安交大、北大软件学院，还有中国美术学院上海设计艺术分院、上海电影艺术学院等，将为游戏产业的发展提供优质的复合型人才。最后，2006年度最佳游戏产业促进奖颁发给了北京数字娱乐产业示范基地。相信在政府的支持下，我们的游戏产业将越走越好。本次"水晶""百合"获奖名单，我们将在文后公布。

2006年度《大众软件》读者调查结果也在本次大会上公布。2003年，为了让广大读者更好地参与活动，广泛了解IT和相关领域的发展状况，深入洞悉行业内厂商与产品，我们首次举办了大型有奖读者调查——"微星杯"《大众软件》首届（2003年度）读者调查。2004年，我们举办了"漫步者杯"《大众软件》第二届（2004年度）读者调查，评选出30类产品的读者首选品牌，同时得到20多家厂商的支持赞助和多家媒体的宣传报道。2005年，是《大众软件》创刊10周年，我们举办了"新浪UC杯"《大众软件》第三届（2005年度）读者调查活动。活动规模超过往届，读者调查随刊发放问卷达30多万份，大众软件官方网站、新浪网同时做网上调查。网上调查回函2万多，总计回函35 769份，其中有效问卷33 684份，具体书面意见及建议2万多封；评选出30类产品的读者首选品牌和市场占有率第一及读者喜爱的品牌，同时得到20多家知名厂商的支持赞助，还有多家媒体对其进行了宣传报道，对业界影响很大，得到多方的关注和好评；也为众多软硬件及游戏厂商在市场活动决策、宣传针对人群、研发方向等提供了有益的参考。本年度读者调查活动也已圆满结束，在大会上公布的读者调查报告数据，相信将会对IT行业及其相关游戏研发和软硬件厂商产生更深入的影响。


华硕公司中国业务群品牌总监郑威



颁奖典礼气氛隆重


盛大公司网络销售管理中心副总监李黎君


光通公司网游事业部总经理马晓轶


富士康公司公关传媒总监王苏霞（左）为腾讯公司游戏事业部副总经理陈光颁奖


本次《大众软件》奖的奖品异常丰富

在欢快而祥和的气氛中，《大众软件》“水晶”“百合”奖颁奖典礼落下了帷幕。“水晶”“百合”奖的颁发，是对国内游戏产业的盘点和总结。就如奥斯卡、戛纳对于影迷的影响，他们抱着比国内电影节更大的期待，每年等待着来自大洋彼岸的消息；而我们每年看到的，也只是E3大奖等国外奖项，缺少属于我们自己国家自己产业的评奖。《大众软件》评选的“水晶”“百合”奖，对于游戏产业将有着深远的影响，它为广大的玩家指引方向，甄选更好的作品。“水晶”奖的评委都是游戏行业的专家，他们视野开放，评选出的奖项具有包容度和多元性的特点，能够有力说明2006年中国游戏产业的状况。而以网络游戏为主的奖项设定，也符合目前国内市场的实际情况和审美要求，具有非凡的现实意义。“百合”奖完全由读者评选，在体现了公平、公正原则的同时，也具有极高的商业参考价值。从电影票房，可以大致判断一个电影的水准；从一款游戏被玩家喜爱的程度，也基本上可判断它的制作水平、运营水平以及在市场上的位置。“百合”奖为更多的游戏厂商提供了与玩家交流的平台，“百合”奖所带来的效应，也必将对国内网络游戏市场产生深远的影响。《大众软件》一直致力于对国内游戏产业的观察和评论，“水晶”“百合”奖会继续办下去，使其更加专业、更加严谨，让它们成为游戏产业的“金鸡”和“百花”！

2006年大众软件“水晶”奖

- 2006年度最佳单机版游戏　英雄无敌5
- 2006年度最佳技术奖　星战前夜（EVE）
- 2006年度最佳创新奖　金山公司海外拓展
- 2006年度最佳健康游戏　劲舞团
- 2006年度最佳网络游戏　魔兽世界



- 2006年度最佳原创网络游戏　剑侠情缘网络版Ⅱ



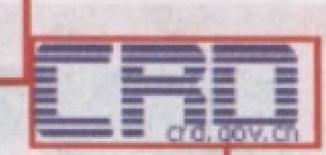
- 2006年度游戏行业风云人物　朱骏



- 2006年度最佳网络游戏运营商　网易公司



- 2006年度最佳游戏硬件品牌　华硕



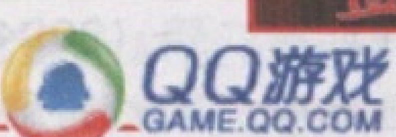
- 2006年度最佳游戏产业促进奖　北京数字娱乐产业示范基地

2006年大众软件“百合”奖

- 2006年度最具人气的电子竞技　WCG



- 2006年度最具人气市场推广活动　街头篮球
- 2006年度最具人气免费游戏　盛大传奇系列
- 2006年度最具人气休闲游戏　QQ游戏



- 2006年度最具人气期待游戏　龙与地下城online



- 2006年度最具人气游戏运营商　第九城市
- 2006年度最具人气原创网络游戏　完美世界



- 2006年度最具人气网络游戏　魔兽世界
- 2006年度最具人气单机版游戏　极品飞车-无间追踪
- 2006年度最具人气游戏硬件品牌　爱国者

2006“原创中国”本土游戏开发作品交流展示会隆重举行

■本刊记者 冰河

2006年的中国网络游戏行业正面临着一个更加依赖资本运营的时代。动辄上千万元的开发运营投入、甫一问世就“名作精品”的铺天推广，使得一直在争议中成长的中国网络游戏仿佛已经开始步入了真正的繁荣。不过环顾目前的中国网络游戏市场，虽然有《魔兽世界》独孤求败、《龙与地下城Online》万众期待，《大航海时代Online》蓄势待发，《激战》《卓越之剑》《暗黑之门——伦敦》联袂出击，但这些制作精良、内容精彩的作品都是来自于海外。除了《梦幻西游》《大话西游》《剑侠情缘网络版》《完美世界》等少数中国本土网游作品尚能压住阵脚，其余的国产游戏作品和开发企业无不在海外引进游戏的强大冲击下苦苦抗争。不能说国产原创游戏已经到了很危险的地步，但是审视国产游戏在市场竞争中的表现，游戏作品质量与引进作品的差距，不得不承认中国本土原创游戏还处在一个相对弱势的地位。

《大众软件》创刊11年来始终关注中国本土原创游戏的发展，虽然当年也有《血狮》之类的教训，不过同样也目睹了金山、目标、网易的逐步崛起。更有像素软件这样经过《大众软件》发掘和宣传而为更多人所知，努力改善生存环境，慢慢步入成功的例子。11年来《大众软件》和中国本土原创游戏一起走过坎坷的路程，逐渐成长起来。在资金和噱头更加主导新游戏命运的时代，我们更愿意关注那些专注底层开发，不懈进行技术和内容创新，为了中国网络游戏行业明天的辉煌而默默耕耘的开拓者。基于这个理由，在《大众软件》11周年庆典之际，2006“原创中国”本土游戏开发作品交流展示会，也在北京软件行业协会益智与娱乐软件分会和《大众软件》杂志社的共同主办下，在北京梅地亚中心召开。没有炫目的彩灯，没有空乏的寒暄，也没有普通发布会上常见的名人。一群正在为了自己和国产游戏的明天而奋斗的中国游戏人，就这样无间地坐在一起，把自己的作品展示出来，交流开发心得，探讨可能的成功之路。而《大众软件》的众人，就在他们的身边默默地关注着他们。



北京软件行业协会益智与娱乐软件分会秘书长赵津蒙在大会上发言



11年来《大众软件》一直关注中国本土原创游戏

参与此次交流展示的本土游戏开发团队中，除了像素软件和目标软件两个企业在业内较为知名，游戏作品也比较成功地进入了商业化阶段之外，其他企业如卓智时代、混沌星辰等目前都还处于创业阶段，正在逐步完善自己的作品。更有像辐射工作室（严格意义上还不能称之为企业）这样的研发组织，只能是游戏开发者自发组织的民间团队。也许到会的这些人并不是当前中国网络游戏市场的主角，但是他们所讨论、所坚持的是本土原创游戏的未来和希望。

交流展示会的组织者，《大众软件》执行主编王晨和北京软件行业协会益智与娱乐软件分会秘书长赵津蒙首先上台发言。没有常见的客套，他们直接陈述了本次会议的目的和本土原创作品的艰难现状，肯定了与会企业的不懈努力，并表示愿意成为这些本土原创中坚力量的桥梁和后盾。面对技术和资金都处于优势的国外网络游戏企业，中国人只有集合所有的力量，团结起来才能和他们抗衡。

像素软件是此次交流中最引人瞩目的企业之一。这不仅仅因为他们有《刀剑封魔录》和《刀剑Online》的成功商业化，还在于他们带来的首次曝光的新作《寻仙》。在现场演示的4分钟游戏视频画面中，《寻仙》充分展现出了其特有的中国美术片风格，鲜艳明快的画面基调，活泼可爱的人物造型，都让现场嘉宾耳目一新。会上像素软件就中国本土游戏原创研发阐述了自己坚持的3个观点：第一，技术层面。随着《魔兽世界》进入中国市场，一些游戏设置已成为开发时必须考虑的因素。例如：严谨而传奇的背景文化设定，大而无缝的地图，华丽的视觉效果，丰富而全面的任务系统，优秀而平衡的各等级装备等。对中国原创研发来说，这是一件好事，也是一个新的设计思路和标准。不过，像素在此之上有所突破，最终要的是做出


本次大会主办方的领导正在听取发言



本刊专题《一个人做游戏》的主人公方顺

自己独有的特色。第二，文化和风格层面。日本有动漫，美国有卡通，我们中国有美术片，例如《大闹天宫》《哪吒闹海》《葫芦兄弟》等。像素要做的就是把中国这些优秀传统的东西以游戏的形式表现出来，让更多的人喜欢。仅仅依靠优秀的引擎和曲折的剧情，无法在第一步就有效地抓住玩家；更加贴近中国玩家文化背景的设定，既是吸引中国玩家回归本土作品的决定要素，也是国产游戏向海外扩张的开路先锋。第三，核心特点。像素在过去的作品中一直强调战斗的威力和快感，因此产生了独一无二的格斗系统，进而有了大家喜爱的游戏《刀剑封魔录》《刀剑Online》，最终形成了像素作品独有的核心竞争力。不过在新作《寻仙》上，宠物系统的设计是像素挖掘的下一个核心。尽管目前很多卡通型网络游戏中都有宠物的设计，但作为游戏中陪伴游戏者时间最长，对战斗和交流影响最大的系统因素，宠物系统还有更多的开发想象空间。根据现场的透露，游戏中玩家可以骑在坐骑身上直接战斗，骑宠作战的战斗体系不变，但表现效果因宠而异；可以多人共骑一只宠物，有双人、3人、5人甚至更多座位的大型战斗和旅行宠物。宠物数量多而特色鲜明。根据宠物的特质，无论在战斗还是生活中都具有很强的特点。此外，玩家跟宠物之间有着丰富的互动形式。

目标软件是中国游戏开发的一面旗帜，不过此次展会上并没有着力展现正在开发中的新作，而是带来了已经展开测试的《凤舞天骄》和由目标软件开发的通用引擎系统。这款3D通用引擎是目标在《傲世Online》引擎基础上进行优化修改而来，有非常多的创新点。重要的是，对于休闲卡通类型的游戏，这个引擎有着非常好的适配性。

卓智时代的发言人李靖是中国游戏行业的资深人士，曾经在新天地软件就职。为玩家耳熟能详的《古墓丽影》《盟军敢死队》系列作品，都是由他经手展现在中国玩家眼前的。他负责组织的“《古墓丽影》中国真人模特选拔”、“《盟军敢死队》珍藏版”活动，都曾经给中国游戏行业带来了新风尚。如今他所就职的卓智时代，提供参与交流展示的是《食神争霸》和《咻咻大作战》两款非常具有特色的新型休闲网游。《食神争霸》是一款经营模拟类网游，风格有些类似当年著名的《仙剑客栈》。玩家需要经营不同的餐馆，利用手中的资金和食材吸引更多的顾客，获得最好的业绩。只不过面临的竞争对手不是机械的电脑，而是众多聪慧过人的玩家。而引入的卡片道具如“招财猫”“小费卡”和特有的“连击”系统，让竞争更加富有戏剧性。《咻咻大作战》则是一款射击类型网络游戏。不过相对于通常火光和鲜血四射的射击类网游来说，《咻咻大作战》要轻松温馨得多。游戏的规则十分简单，用光波将地图内四处走动的怪物吸收，便可获得一定的能量。然后使用各类武器攻击其他的玩家，将其他或敌方团队的玩家全部打败，即获得本局游戏的胜利。两款游戏都是时下流行的卡通休闲风格，适合在紧张的工作学习之余抽时间轻松一下。尽管两款游戏都不是什么特别华丽的大作，但其中展现出来的一些新思路新特点，还是博得了台下的一片掌声。

相对其他上台发言的游戏开发者，辐射工作室的方顺显得有些紧张。不仅仅是因为他在参会众人中是最年轻的一个，还在于他代表的辐射工作室是一个游戏爱好者自发组织的民间团体，所展示的作品也是方顺过去开发的“梦幻系列”作品。这个曾经被《大众软件》以专题形式连续介绍的独自开发游戏的勇士，如今已经找到了志同道合者。他再也不用像过去开发“梦幻系列”那样一个人负责程序、美工、策划等所有的工作。目前辐射工作室由2名程序员、2名美工、1名策划组成，正在开发的作品是《空梦传说》。这款游戏的故事发生在一个奇幻世界，有着咖啡海、冰淇淋岛，岛上插满了棒棒糖和长着熊猫的椰子树（这个描述感觉有点奇怪）。里面使用的武器千奇百怪，有空气枪（机器猫的道具？）、熊猫炸弹（扔熊猫？）等。通过现场播放的游戏片断来看，其画面明亮鲜艳，但又不是常见的可爱卡通风格。游戏操作上手很简单，不过战斗的紧张和快感还是很突出。尽管这款游戏尚在制作中，不过台下众人都看得津津有味。此外，方顺还展示了他一直不懈坚持制作的“梦幻系列”最新作品《梦幻战争3》，以及他制作的游戏编辑系统。这个独力完成的引擎虽然在诸多资深前辈看来还有不足之处，但是其功能模块化、操作简便化、平台通用化的特点还是让众人对方顺的才华表示赞叹。展示结束后有数家参会企业上前与方顺交谈，讨论合作的可能。

《糖丸一号》是一个很有趣的名字，制作这款作品的唐玩游戏也在现场展示了“糖丸”的有趣之处。这款游戏的特点在于它可以将目前市场上众多的休闲类型游戏联通起来进行对战。例如《俄罗斯方

块》和《连连看》，并提供了不同游戏中通用的道具。对于各有擅长的休闲游戏玩家来说，《糖丸一号》是一个认识更多高手，体验更新奇对抗乐趣的平台。

亚普科技在现场展示的是他们开发的网页嵌入休闲平台。这个平台具有便于传播、支持第三方开发、能随时跟随市场变化、有利于二次开发的特点，可以方便地将各种3D、2D休闲游戏移植到浏览器网页中，减少系统资源消耗，并可方便地跨越手机和PC不同的系统，对于如今市场上众多流行的休闲游戏来说是非常有效的推广平台。

糖果工作室带来的游戏《旺角》也在现场引来了一阵讨论。与现有的所有网游模式都不同，《旺角》的玩家在游戏中扮演一个角色来滚动和操控一个球体，在地图中粘合场景中的物品或道具，使球体的体积达到最大值，从而取得胜利。对游戏者的思维敏捷、反映速度以及与队友的配合都有较大考验。游戏根据其地图内容的不同，可分为多种游戏模式：如单人剧情模式、多人对战模式、小型MMORPG混战模式。每局游戏的限定时间也根据地图的不同有所变化，胜利条件也根据游戏背景地图的不同采用多种条件获胜。除了独特的游戏模式，《旺角》还采用物理操作与摄像头辅助操作的新颖模式，游戏的整个操作全部由鼠标或摄像头独立完成。玩家还可以通过视频进行即时交流，用表情、语音、文字三合一的方式达到面与面的沟通。

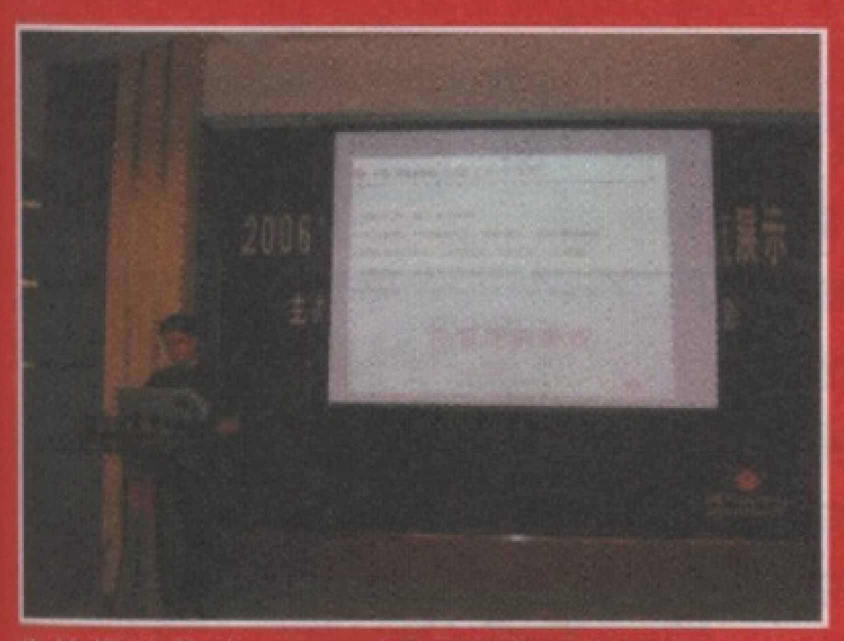
随后上台的鸿利数码科技同样采用视频摄像的方法，展示的视频聊天网游《魔界》更充分地利用了影像界面的人机互动技术，并可以将视频通讯系统轻易地移植到其他的大型MMORPG游戏当中。目前只有QQ、MSN等专业聊天工具才具有视频的功能，而普通视频对于坐在电脑前面对面的双方显然缺乏足够的互动，只能进行简单的聊天。不过视频引入游戏就可以做很多事，增加了玩家的互动性。举例来说，在战斗中的视频可以大幅度贴近战友间的感情和默契度，非战斗场景中也可用游戏中的人物做出各种丰富动作，方便队友之间交流。虽然现场的展示只有短短的几个片断，不过《魔界》所展示的视频应用新技术已经让台下众多企业心动。


目标软件的发言人介绍了自主开发的通用引擎


鸿利数码科技的技术人员展示视频聊天网游《魔界》


亚普科技展示他们开发的网页嵌入休闲平台


与会人员专心地听取发言者的演讲


为梦想做游戏——一句话道出了中国原创游戏人的心声

盛世威龙（原傻龙工作室）的手机游戏系列作品，混沌星辰的音乐游戏《混沌乐团》，九冠数码的“炸弹人”类型网游《爆爆Online》和联成世纪的手机游戏《天空神话》，在现场引起了一阵又一阵笑声。这几款游戏都是典型的休闲游戏，简便的操作和可爱的界面适合玩家在各种时刻放松自己的心情。至少在现场，各位发言人说得口沫横飞之后，看着游戏的演示都得到了片刻的轻松。

除了游戏制作者之外，还有一些个人和非商业开发团队观摩了所有作品展示，分别是华北电力大学的蔡明和一些个人研发爱好者。而此次交流会的特别嘉宾，北京成事网讯咨询顾问有限公司负责人李雪梅女士更引起了所有参会者的关注。刚刚从金山软件离职创业的李雪梅，是金山网游进军东南亚市场的元勋。关注发掘更多新游戏，将中国游戏更好地推向世界是她的理想。为此她离职创立了现在的咨询企业，专职负责中国网游的海外市场拓展。对于艰苦创业中的本土原创游戏来说，这个环节的独立出现也许意味着更多的契机。

会议持续了整个上午，不过由于参会的企业和团队众多，真正展示作品、进行细致交流的时间并不多。在观看台上作品展示的同时，台下众人也在抓紧时间探访自己有意合作的对象。到中午用餐时，已经有人在饭桌上开始了合作细节的进一步探讨。午餐结束后，众人前往参与《大众软件》“水晶”“百合”奖颁奖典礼的时候，已有几项合作意向初步达成。对于第一次召开的中国本土原创游戏交流来说，这是一个非常不错的开头。相信随着未来此项活动的常规进行，中国的本土原创团队和作品会更加成熟。P



手机市场的黑白森林

为你拆穿黑手机的“克隆”把戏

■广东 小楼春雨

克隆肯定是一项高精尖的生物技术，可对于电子行业则完全不然。灰色往往是世界的唯一主题，黑和白并不如人们想象的那样对立……

一、克隆手机：其实我是一个演员



图1

目前在国内手机市场充斥着大量不明背景的产品，对于它们的定义有着不断发展的新名词，水货、二手翻新、板机、贴牌机、套牌机、杂牌机、白板机……再精明的消费者恐怕也免不了眼花缭乱。其中有一种手机非常特殊，它们有着和名牌手机热门流行机型几乎一模一样的外观，甚至连主要功能上也都相差无几，这就是俗称的“克隆手机”。

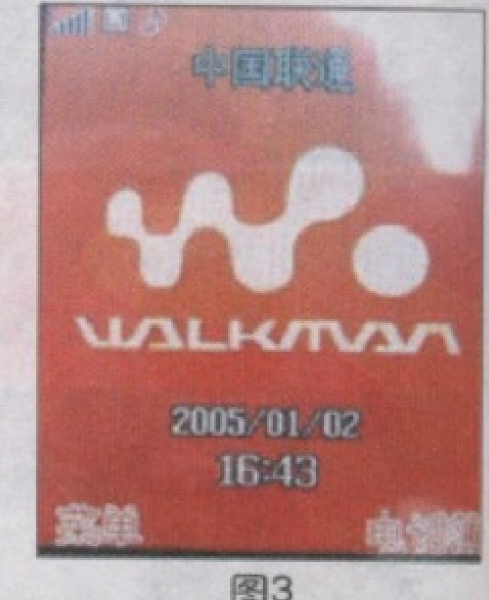


图3

在深圳市场上常见的音乐王W800c手机就是最典型的例子，明眼人一看便知它克隆的对象是索尼爱立信W800c（**图1**）。两者的相似度让人瞠目结舌，不光外壳、配色、屏幕、按键、摄像头、Walkman标志与原版W800c一般无二（**图2**），就连开机的画面和12宫格菜单都照搬（**图3**），此外，功能也包括音乐播放器、FM收音、130万像素拍摄、存储卡扩充、MP3后台播放……从来没有用过索尼爱立信W800c的用户恐怕会晕菜，要是手机直接称“索爱牌”（**编者注**：*一些不法销售商故意将“索爱”与“索尼爱立信”混为一谈，从中牟利*）还不得蒙倒一大片？还别说，这款音乐王W800c某种包装还真有个中文名叫



图2


图4

"说爱"（**编者注：在某些地方的方言中"说"与"索"发音相近**），一语双关而又寓意深远，不得不叫人佩服其创意。

事实上，这种外形上和名牌手机一模一样，在牌子上则小作改动的手机随处可见，如"三星"被改为"三新"，"Anycall"变成"Amycall"，甚至"诺基亚"被变成"亚基诺"……其实本质上就是些杂牌机，而这种擦边球消费者一不留神就会疏忽。此外，还有克隆机使用国产品牌、无名杂牌甚至没有任何品牌等几种情况，而它们分别拥有不同的背景来源（**上页图4**）。那么，面对如此纷繁复杂的手机市场，消费者是否能分辨出这些克隆手机呢？

二、消费者：全面对比擒下克隆手机

克隆机的自身情况非常复杂特殊，完全不同于水货、二手翻新以及扳机等黑手机，它们有着清晰的界定，而且以多种不同身份形式存在于市场，甚至某些克隆机很难判断是否为黑手机，这使得克隆机的识别也变得相应繁复。克隆机最为常见的一种方式，是以品牌擦边球或白板无牌的形式上市，品牌擦边球即上文所述"Sony Ericsson"修改为"Song Eriesson"之类，而白板无牌就是手机没有明确标明品牌或干脆没有品牌，例如音乐王W800c其实就是白板无牌机。这种克隆机欺骗手法较为简单，只是期望消费者瞬间的疏忽大意，其广告意义其实更大于假冒意义。这样的克隆机当然是不折不扣的黑手机，因此并不需要其他识别手段，只要稍微认真核对品牌以及品牌Logo，就能辨识出这些仿冒的手机。更加需要警惕的是某些直接假冒名牌的克隆机，对于它们需要消费者拥有全面的分辨能力。



图5

虽然直接假冒名牌的克隆机较少，但也并不是绝对没有，例如近期俄罗斯境内就出现一款号称是诺基亚8800的升级版——诺基亚8800i（**图5**），其品牌以及Logo就堂而皇之标明为NOKIA，使用俄文操作系统且外形风格酷似诺基亚8800。事实上，至目前为止诺基亚尚未生产8800的后续版本，这款手机克隆机抢在原版机前上市，造成了极坏的影响。对于如此明目张胆的假冒克隆机，消费者应先查询品牌厂商是否上市相关型号，然后对照原版机使用"望闻问切"四法分辨。以下仍以W800c克隆机进行说明。

1.观其外

首先使用观望的方法对手机的包装、外观、附件进行对比，由于克隆机要拉开零售价格空间以确立优势，其成本控制必然趋于极限，而手机产品的构成相对复杂，因此不可能做到和原版机完全一致，在附加成本较高的外包装和附件上区别尤其明显。例如真的索爱W800c包装相当精美，采用了椭圆桶形的一次性塑封透明包装，整个包装整体配色与W800c相当协调，能很直观地看到包装内的W800c与随机赠送的512MB存储卡及入耳式耳机，Walkman标识印刷精美清晰，使用说明、数据线、充电器、原厂电池等相当齐全（**图6**）。而克隆的W800c全部为材质相当粗糙的普通纸盒包装，附赠的配件与正品W800c也会有数量上的区别，许多包装里仅仅有电池、简单的说明书、充电器等附件（**图7**）。如果仔细检查手机的附件，肯定会发现更大的区别，例如索爱W800c的电池带有明显的英文品牌和型号标识（**图8**），而W800c克隆机的电池则都是中文的无标志产品（**图9**）；索爱W800c的耳机是带有线控的入耳式耳机（**图10**），而W800c克隆机的耳机大多是没有线控的入耳式耳机，决定性的区



图6



图7

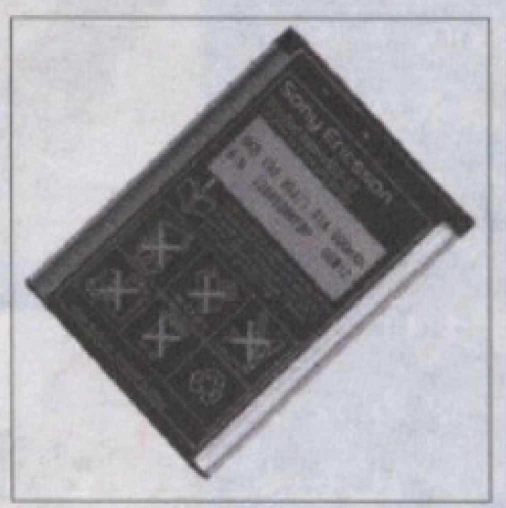


图8



图9



图10



图11

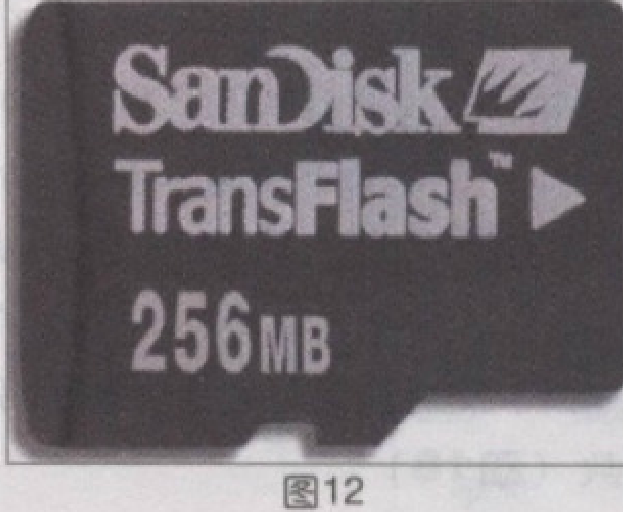


图12

别在于其接口为普通的2.5mm音频接头；索爱W800c标配的是512MB Memory Stick Duo存储卡（**上页图11**），而W800c克隆机附送为普通的TF存储卡（**上页图12**）……



图13



图14

要特别注意手机外部做工的观感手感，克隆机和原版机有显著差距，这个差距是由各自的模具决定的。开模是一款手机的主要成本之一，许多一线品牌的手机开模费用甚至能达到百万元人民币以上，而黑手机只需十几万元在深圳周边地区就会有大把选择，甚至还有不乏几万元就能搞定的奇迹。然而不同模具对于手机最后做工的影响，也就如它们的价格一样有着无法拉平的巨大差距。例如W800c克隆机与原版W800c乍看一模一样，对比之下就会发现差别巨大，W800c克隆机的外壳材质完全没有原版W800c的金属光泽和磨砂质感（**图13**），外壳后盖做工相对粗糙，接口有毛刺，按键等许多结合部缝隙较大导致松动且弹性不足（**图14**）。而且由于克隆机与原版机的手机平台不可能一致，因此普遍有着明显的身材区别（**图15**），至于机身上的按钮等细微差别则比比皆是（**图16**）。



图15



图16

2.辨其内



图17


图18

其次可使用切诊的方法对手机的内部功能特性进行对比，由于克隆机和原版机的手机方案会有显著区别，因此其采用的主手机芯片平台截然不同。手机方案也是一款手机的主要成本之一，克隆机没有能力也没有可能获得一线品牌的手机方案，因此它们的内部功能不可能完全一致。一线品牌的手机方案都会带有厂商特色，黑手机则只能在控制成本的前提下进行模仿，其中有些无法模仿的特性就只能放弃。例如W800c克隆机虽然拥有摄像头却只有130万像素，与原版W800c的200万像素相去甚远；虽然拥有存储卡扩充功能，却是TF卡而不是索尼产品必用的存储棒（**图17**）；拥有MP3播放功能，却没有索爱高端手机惯有的蓝牙红外；还有由于主板功能差别导致后盖必须完全取下的外观差别更是屈指难数（**图18**）。

最明显的是手机显示的菜单功能部分。尽管克隆机能精确模仿某几个主要界面（**图19**），但由于操作系统的差别，克隆机绝对无法完全模仿原版机，例如W800c克隆机的音乐播放界面与原版W800c有着明显不同（**图20**）——事实上就是其模仿得最精确的12宫格主菜单，其图标样式或是图标位置也都有不同（**图21**），至于没有蓝牙红外模块而导致找不到相关的功能菜单更是无法掩饰的硬伤。也就是说，只要消费者在购机前稍微做一下功课，预先在正规专卖点体验一下原版机，即使将来克隆机外观包装附件做得和原版一模一样（可能性其实不大），也能轻松发现原版机和克隆机之间内部功能区别。



图19



图20



图21

3.察其言

最后，用户不要忽视最传统问闻的分辨方式，这对于难以直接观察手机产品的网购有重要意义。如果标称为名牌手机的开价与市面行货价格差距远不止20%，而且大部分附件配置也并非原装，那么对于网络的对象产品就必须打一个问号，在不能接触产品前提下先听一听卖家如何解释价格差距。如果卖家坦陈是二手还有一定可信度，而主动行骗者则往往称克隆

机是水货来解释价格差距和配置不同的问题，绝对不要相信任何克隆机属于水货的说辞或来自韩国某小品牌之类的说法，这是假冒品牌手机蒙混过关的唯一机会。可作一下简单的逻辑推断，国内的正规行货手机都必须缴纳17%的增值税、信息产业部入网检测费、预留的售后服务等费用，而这些就是水货和行货差价的主要来源，所以行货水货的差价是基本可以预测的，同款手机水货和行货的最终零售差价一般也就在10%～20%之间（三星手机除外），过大的差距则很难保证水货经销商的销售利润，要知道水货也有其完整的价格销售体系，并不会以终端销售商的意志为转移，某些特殊情况下水货甚至会贵过行货。

以克隆机音乐王W800c为例，它的报价只有1300元人民币左右，而行货索尼爱立信W800c的上市价格在3800元人民币左右（目前售价约2700元），这样巨大的价格落差，水货是绝对无法承受的。因此消费者只要听到差价过大的水货之类说法，都可毫不犹豫地判定其为克隆黑手机。对于并不主动解释机器来源却标明为名牌手机的卖家，则需要消费者更加主动追问细节问题，例如手机随机附送的电池是哪里制造的、操作系统是哪个版本等，只要是假货就无法经受住反复询问。因此，直接拿克隆机作为原版销售的机会其实并不大，最有可能的是网络行骗的办法，以原版机示众而真正发货时会使用克隆机代替，一旦得逞，即使消费者报案也只能定义为经济纠纷，基本上无法作为行骗处理。要破解这种网络骗局其实并不困难，如果消费者坚持货到付款，或者是支付宝之类的中介交易方式，也就让行骗者无机可乘。对于目前的网购环境而言，这是消费者主张权利的唯一方式，在任何情况下都不可因卖家说辞而放弃。

三、网上查询：揭穿克隆机的隐性身份

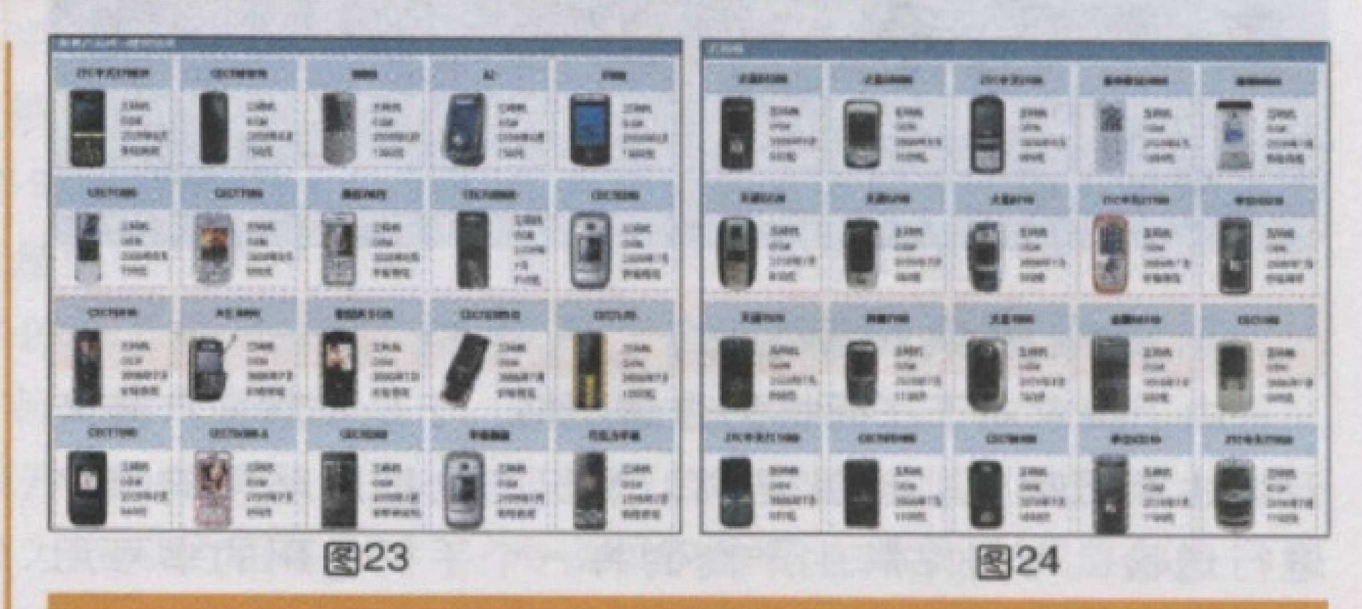
除去擦边球、白板和冒牌的克隆机，还有一类克隆机很难判断是否为黑手机，它们大多会使用一些国产手机品牌，甚至有可能是正规厂商产品能得到售后服务，当然也有可能消费者得不到任何保障。例如这款国产手机品牌的CECT 188手机（**图22**），除了1.8英寸屏幕外，CECT 188的功能参数和音乐王W800c毫无区别，这不也是一款索爱W800c的克隆机吗？



图22

然而用户在CECT的网站上找不到CECT 188的任何信息，可是信息产业部电信设备认证中心的图片标明CECT 188是信产部备案的手机，也就是说CECT 188是一款验明正身的正规产品。其中的奥秘在于CECT 188可能是一款贴牌手机。所谓手机贴牌，特指没有拿到信产部手机生产牌照但又希望经营手机的厂商，通过购买已拿到手机生产牌照厂商的入网许可证，使得手机能合法进入市场的行为。贴牌甲方（购买牌照使用权方），也许有拥有生产线，也许根本没有生产线；贴牌乙方（租借牌照使用权方），也许为甲方代工生产，也许仅仅租借牌照的使用权。这样生产出来的手机通常直接使用牌照企业的品牌，也就被称为贴牌机。

也有一类手机会单独标出自身品牌而将租用品牌字样微观化，例如从2001年多普达虽然租用CECT的牌照上市，始终以多普达作为主要品牌标志直到获得自己的牌照。理论上贴牌机是属于正规的手机产品，应该由甲方负责销售和售后，但由于生产商远多于牌照的僧多粥少局面，导致实际上贴牌机缺乏有效监管，其中就衍生出“三码机”和“五码机”产品（**图23、图24**）。


图23　图24

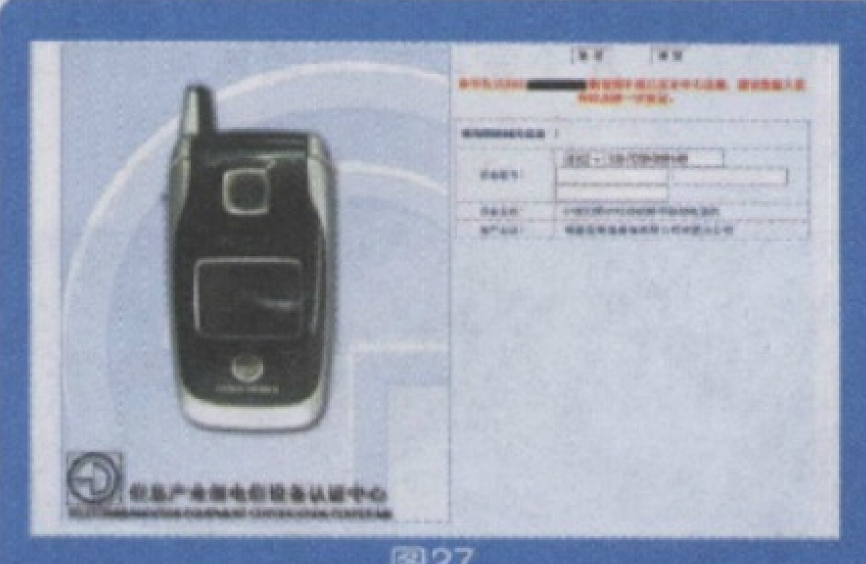
1.网上查询揭穿“三码机”

对于三码机和五码机产品，消费者第一印象恐怕是惊叹，这些和名牌手机产品外观几乎一样的产品不都是克隆机吗？造成这种局面其实并不奇怪，因为这些手机产品来自于数以千计没有牌照的第三方贴牌生产商，这其中大部分就是国产品牌手机厂商的国包商，当然这些第三方产品在贴牌前不管叫什么，其实都属于无牌产品，事实上生产商自己的产品介绍上也都没有品牌标志（**图25**）。由于此类产品的生存法则是“短、平、快”——以时间差和价格优势来抢占市场，不可能去做外观设计工作，克隆


图25


图26

名牌手机也就成为理所当然的手段（**上页图26**）。不过，如果要让这些克隆产品合法上市，那么贴牌也就成为唯一的选择。


图27

由于正规的贴牌必须花费时间和金钱送检，更为节省成本的做法就是假冒贴牌。也就是说，伪造入网许可证并标明为国内厂商的品牌，这是许多贴牌生产商都会采用的欺骗手法，这些手机背面的串码、包装盒上的串码以及手机内部的串码这3个IMEI码都是相同的，也就是所谓的三码机。显然三码机是一种黑手机，买到此类产品的消费者得不到正规的售后服务。三码机虽然有一定的欺骗性，不过其IMEI码通常只能伪造，因此它无法通过信息产业部电信设备认证中心的查询（网址：http://www.tenaa.com.cn/），即使克隆正规贴牌产品串号能通过查询，其外观也无法符合备案的手机检测图（**图27**）。

2.警惕更具隐蔽性的“五码机”

由于国家对于三码机的查禁严格，于是贴牌生产商又开始生产五码机。也就是说，手机完全按照贴牌的程序进行送检，可是贴牌生产商会将一个手机使用的串号用在几百台手机上，制造出手机、电池仓、外包装、三包卡和发票上的IMEI码都相同的五码机，实际上也就是所谓的套牌机。这样的五码机入网证都是齐全的，能通过信息产业部电信设备认证中心查询，而且外形都能保持绝对一样，甚至能提供正规的售后服务，但其内部功能可能会有很大差别，因为厂商可在保持手机外观不变的前提下更换不同的系统平台（**编者注：**指手机的操作系统），当然其成本硬件配置也会完全不同。可是这样的产品通过一般的方法查验都是合格的，这就不难解释为何索爱W800c拥有如此多的克隆机。

由于五码机同样要完成正规产品的送检等审核流程，所以具有非常大的隐蔽性。可以说五码机目前是基本没有有效的识别办法，目前国内至少有60家正规生产厂商以及超过70个牌照，由于信产部还在不断增发牌照，事实上甚至没有几个消费者能分得清正规品牌和杂牌。比较好的规避办法是，尽量不要购买贴牌产品。

尽管如此，我们也不能因噎废食而放弃物美价廉的国产手机，在新的法规和管理办法出台之前，我们建议消费者在选购手机时，首先查询该产品是否为持有手机生产牌照的厂家生产的产品（**编者注：**即避免贴牌产品），并且厂家能承诺对其进行无差别售后服务，其次查询该产品的型号和功能是否与信产部所批准的完全一致。以上两点缺一不可，而不是以五码通过检验作为唯一判断标准。

四、探询克隆机的来龙去脉

克隆机之类手机究竟有多大的利润空间？两英寸彩屏、MP3后台播放、FM收音、130万像素拍摄、TF卡扩充的设计，入耳式耳机、数据线、两电两充、送128MB TF卡以及说明书和两张光盘的配置，抛开仿冒索尼爱立信W800c的设计不提，音乐王W800c其实本身还算一款不错的多媒体手机。行货索尼爱立信W800c目前降至2700元左右，音乐王W800c实际成交价也就在1000元左右，事实上两者功能差距远低于价格差距，那么克隆机靠什么赚钱，换句话说，行货手机是否太过暴利？要追究黑手机的起源，必须先追究手机的成本。

1.手机生产成本浅析

分析一款手机的材料成本并不困难，大多数国际厂商网站其实都有公开的千颗采购价格，以此为基础不难获得手机材料成本（**图28**）。以摩托罗拉刚刚上市的最新款智能手机Q为例，双频CDMA、2.4英寸TFT显示屏、QWERTY键盘、与V3同样的11.5毫米厚度、Windows 5.0移动操作系统……无论软硬件配置，还是工业设计，摩托罗拉Q智能手机都站在当今手机的最顶端，且看它的材料价值几何。智能手机Q主要构成部分为英特尔、德州仪器、Broadcom和高通公司的芯片组（**图29**），其中英特尔XScale微处理器PXA270C5C312千颗采购价为19美元，高通数字基带芯片MSM6500千颗采购价为14美元，英特尔的RD38F4050LQB0和M Systems的S15-D10SD9-C1-P两块MCP存储器合计千颗采购价为22美元，美光的摄影模块MT9M111千颗采购价为7美元，此外2.4英寸TFT显示模块最为昂贵，千颗报价25美元。以上这些部分合计为87美元，占手机总材料成本的60%左右。



图28

Summary of Major Components in the Motorola Q

Component	Supplier	Part Number
Microprocessor	Intel	PXA270C5C312
Digital Baseband Processor	Qualcomm	MSM6500
Analog Baseband	Texas Instruments	PTWL93017C2PHR
Power Management	Qualcomm	PM6650
Memory (NOR Flash + PSRAM)	Intel	RD38F4050L0YBQ0
Memory (Flash DiskOnChip + SDRAM)	M-Systems	S15-D10SD9-C1-P
RF Receiver	Qualcomm	RFR6000
RF Transmitter	Qualcomm	RFT6100
Low Noise Amplifier	Qualcomm	RFL6000
Power Amplifier	Skyworks	CX77112
Power Amplifier	Skyworks	CX77140
Bluetooth Baseband	Broadcom	BCM2035KWB
USB Transceiver/Battery Charger	Freescale	MC13883
CMOS Camera Sensor	Micron	MT9M111

Source: iSuppli Corp. July 2006

图29

其他方面，高通公司电源管理模块、红外模块，飞思卡尔USB模块，Broadcom蓝牙模块等，以及周边电路、PCB板、电机振子、外壳……所有成本合计也不会超过70美元，也就是说摩托罗拉Q系列智能手机的材料成本大约为150美元。考虑到大公司采购量和长期合作的影响，

实际采购单价其实应该会更低，加上批量生产的成本控制，最终材料成本做到140美元以下并非难事。记住这是最复杂最高端手机的材料成本价格，而中低端手机的材料成本价格将成倍数级递减。

如何简单快速判断出一款手机的材料成本？

PDP

Mobile Phone

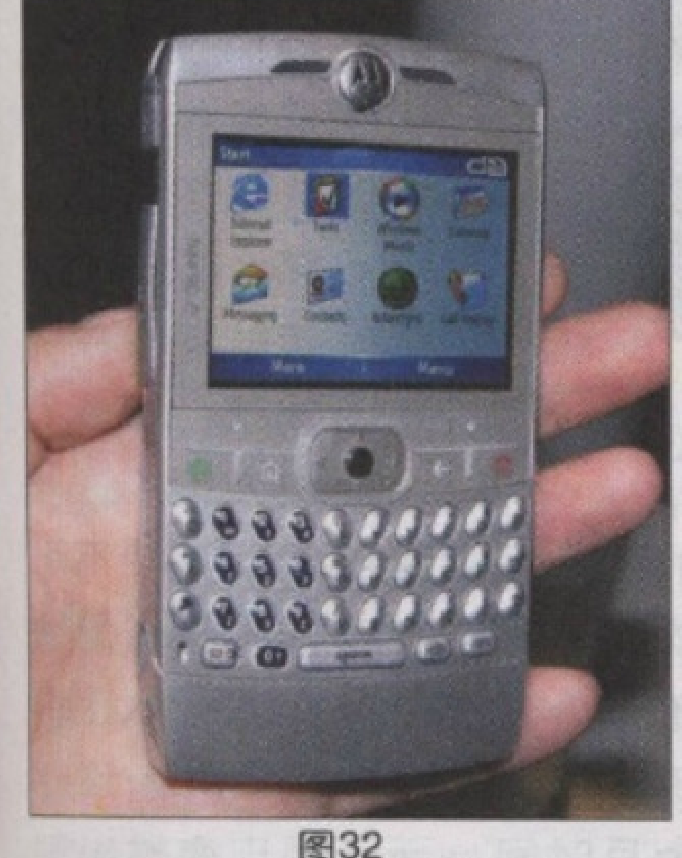
DVD

图30

一款手机的所有部件中，通常最贵的材料是显示屏，其次是数字逻辑芯片，然后就是内存。其中显示屏是最为明显直观的参照物，一般来说不同机型的显示屏会占整机成本的20%～30%。消费者不妨在DisplaySearch网站查询手机显示屏的实时报价（http://www.displaysearch.com/free/pricewise.html），即可大致推断出手机的材料成本区间（**图30**）。

2.暴利催生黑手机


图31


图32

那么摩托罗拉Q系列智能手机的终端销售价格是多少呢？最低为199美元的公开报价很厚道吧，不过这个是美国移动运营商Verizon公司的两年签约价格，也就是类似国内移动话费换机的消费形式，签约者必须消费一份每月80～170美元的通信套餐。若是用户修改为一年签约的话，其价格马上飙升至349美元。如果在国内市场进行类推，最为近似的明基P50是5000元人民币左右上市（**图31**），软硬件功能配置、工业设计以及品牌更胜一筹的摩托罗拉Q（**图32**），其零售价格显然会只高不低。手机行货的零售价格相对于成本也太暴利了，恐怕消费者都会如此感叹。

不过事实没有如此简单，手机的主要成本并不只是材料成本，还有大量其他费用必须计入成本。手机的设计成本，一线品牌从发布一款手机到上市，大约需要6个月甚至更长的时间，要完成包括研发手机方案、打样开模等费用，这个前期成本是非常高昂的；手机的制造成本，包括流水线、场地、工人工资等费用，厂商对这个成本控制得很低；手机的上市成本，包括上缴国家17%的增值税、手机入网检测费、售后服务预留等费用，这个成本同样惊人；最后是手机的营销成本，包括运输仓储、广告宣传、渠道通路等费用，这个成本则很难准确估量。附加上这些费用后手机成本水涨船高，其零售价格的攀升自然也顺理成章。当然高端手机零售价格仍然存在太高利润，只能作为近乎奢侈品的消费模式被勉强认可，但不管怎么说消费者可选择低端产品，例如诺基亚和摩托罗拉都有3XX元人民币的行货手机，它们的材料成本为15～20美元，其零售价格体现了合理的利润（**图33**）。

诺基亚 1110

图33

很显然克隆机的成本构成没有那么复杂，它的最主要部分仅是手机方案和材料成本，以目前的市场零售价格体系而言，从低端到高端留有一个无比巨大的利润空间。手机的材料成本如上文分析，其实并不太高，越是高端产品其利润空间也越大，克隆高端手机也就能越轻松地确立价格优势。据知情者透露生产一款零售定价1000元的高端克隆机，制造成本单价算到天也不会过500元，制造者其实仅仅需要加100元的利润，生产1万台就会带来100万的收益，留给直供渠道有近400元/台的巨大利润空间。正所谓天下攘攘，皆为利往，黑手机能占据市场份额1/3强，正缘自于其上游源源不断的资金投入。

3.黑手机设计方案的来源

克隆机究竟是怎么制造出来的？光有资金并不能生产，生产者还必须解决技术和成本问题。坊间经常流传的说法是使用回收的二手芯片原料，夫妻档式的电子手工作坊制作，甚至还有柜台小妹当场拼机的传说。这些传说仅仅停留在事物的表层部分，根本不是真实的全部，或者可以说是无稽之谈。简单推断一下，有关统计资料表明2005年“黑手机”占当年国产手机年销量的1/3，换算成数字也就是2000万部左右，而赛诺数据预计中国手机市场2006年整体市场规模将达到1.1～1.2亿部，比2005年增长30%～40%。那么到哪里能回收这样数量级的二手机芯片？事实上二手机有固定的翻新拼装市场，不可否认部分二手芯片用于黑手机制造，但肯定只占据可忽略的极少部分。黑手机拥有的是其固定的产业链，绝非人们想象中的散兵游勇。手机模块化确实使得手机拼装前所未有的简单，但要凭空生产出一款克隆手机则要解决两个问题。

手机制造的最关键核心技术是手机方案，也是手机产业链的最顶端，没有设计方案谁也不能将芯片和元器件组装为手机。手机品牌巨头厂商都有引以为傲的成熟设计队伍，国内手机厂商则普遍缺乏先进的手机设计能力，它们大多依靠购买第三方手机设

计服务公司的手机设计方案。例如2003年韩国的手机设计有80%左右流向中国市场，国内手机厂商看似无限火爆的背后，却是手机设计服务公司暴富和惊人的利润。这刺激到中国市场本土手机设计公司如雨后春笋般涌现，中国手机设计服务业在规模和水平上有了飞速提升，一些大的设计公司如中电赛龙、德润无线等都纷纷赴海外上市。紧接着就是竞争开始变得激烈和无序化，一些中小型的设计公司或手机设计工作室为了攫取最大利润，不管客户是否拥有手机牌照都将设计方案销售出去，甚至将同一个方案稍作修改就卖给多个客户。这显然解决了制造黑手机的关键技术问题，拥有设计方案，意味着任何人有足够资金都能生产手机，事实上这样的手机方案供应公司在深圳随处可见（**图34**）。


图34

4.尴尬的国产芯片制造商

手机制造的上游命脉是芯片平台，同样功能的手机如果使用同样的芯片平台，材料成本绝对相差无几。2005年前手机芯片基本被德州仪器、AGERE、飞思卡尔、爱立信等一些洋品牌把持，而我国台湾省的MediaTek（MTK，联发科技）的突然崛起让人侧目。MTK本是我国台湾省最大的光驱控制芯片设计公司，其无线通讯手机芯片（GSM）仅仅于2005年才实行量产。可是仅仅一年后，MTK公布的芯片出货量就超过了2500万颗，在国内手机芯片市场份额也由此前的3%扩增到15.9%，在11家手机IC供应商中的排名由倒数第三跃至第二，仅次于老牌IC供应商TI 24.9%的份额。同样崛起的还有中国内地的手机基带芯片设计公司——展讯，从2005年下半年至今，其无线通讯手机芯片（CDMA）出货量已超过1400万颗。但事实上，2005年中国内地正规手机厂商使用的手机芯片平台大多为洋品牌，如TI、AGERE、飞思卡尔和爱立信的产品，只有极少数厂商的部分机型采用MTK以及展讯等中国手机IC厂商的产品。

业内人士表示，一款功能完全一样的单机芯片方案中（**图35**），MTK的标准价会比TI、飞利浦等海外IC低10美元左右，如果是单笔交易额很大的单子，价钱可能还会再低2～3美元；与MTK相比，展讯又会在同等的基础上再低1～2美元。此外芯片公司出售芯片方案，通常会有个在200万～300万元以上的平台费，这是一个最低的资金准入门槛。可是MTK和展讯等国内IC厂商将这个门槛降得很低，例如展讯的平台准入费用从一开始的200万降低到50万元左右，甚至有一段时间降到了零。

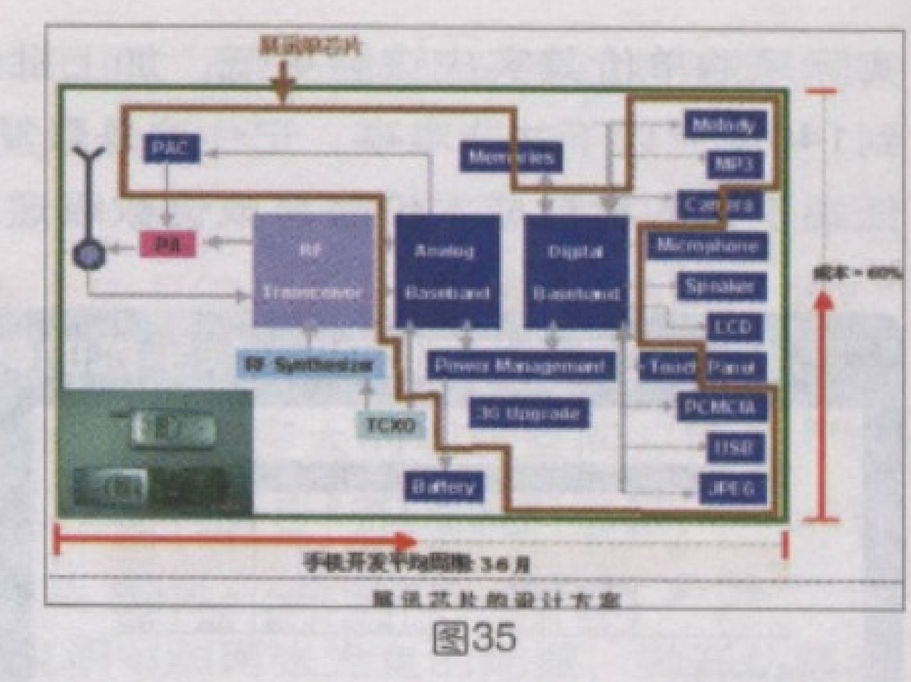


图35

事实上展讯正是依靠很多游离在国外芯片商周边的小工厂的订单才存活了下来。芯片价格差异反应到最终成本上是非常惊人的，也就导致了上文所叙述的现象，仅仅300万元左右资金就能开工制造手机。值得反思的是，国内品牌手机厂商全部错过和国内IC一起成长的机会，几乎没有国内正规品牌手机厂商使用国产IC，结果是采用同样"洋芯片"平台的国产手机，面对洋品牌手机时不占成本优势，而黑手机的成本优势却远远超过国内品牌手机。甚至有人说，如果没有黑手机市场，中国的手机IC厂商甚至无法存活，也就根本谈不上成长发展，手机产业链的上游命脉也永远把持在海外厂商手中。


图36

解决了以上两个问题，利用珠三角成熟配套的电子来料加工产业链，手机的制造就变得极为简单，如果手机方案再进一步向下流失，那么夫妻档的电子手工作坊的出现就不可避免，他们或者生产手机或者只是生产手机的某个模块（**图36**）。克隆机的生产有着非常成熟的模式，从跟踪品牌手机大厂商的最流行手机款式，再到敲定一个设计方案、开模、生产只要两个月时间，而正规厂商推出同类产品则至少需要6个月。这个时间差足以让各种黑手机占据大部分市场。

五、结语：期待国产手机与IC制造商的珠联璧合

导致巨大时间差的重要因素是MTK首创的Turn-key模式。Turn-key是类似于"一站式解决方案"的商业模式，将芯片、软件平台以及第三方应用软件捆绑在内的完整解决方案，能帮助手机厂商在购买了MTK的芯片之后，在非常短的时间内做出可上市的产品。而MTK在推出Turn-key模式之后，有时其IC方案连一些外围配套的元器件都会选好，甚至基本不需要手机设计室太多修改即能推出成品，大大降低了产品的研发设计周期和成本。2006年MTK的预计出货量将达到6000万颗，约占据中国整体市场规模的1/2。在目前的情况下，只有国内的品牌手机厂商与IC制造厂商展开深入的合作，才可共享巨大的市场，否则在整体市场竞争中仍将持续尴尬。我们也希望相关部门尽快出台新的法规和政策，针对黑手机为用户提供更有效更便捷的查验手段。P



■品合实验室 别理我

黑白配——明基P350 MP3播放器 JoybeeET50蓝牙耳机

- 时尚的外观设计
- 兼容性好，具备较高实用价值
- 耳机音质一般
- JoybeeET50为个人电脑和MP3等音频播放设备拓展了方便的无线音频应用，但仍然未能完全摆脱线缆的束缚，令人遗憾

从留声机到耳机，人类从来就没有停止过对耳朵享受的投资。蓝牙耳机并不是新鲜玩意儿，不过可让MP3播放器也蓝牙一把的却不太多，明基JoybeeET50通过添加适配器（Audio Dongle），提供了比较实用的解决方案，任何能提供3.5mm立体声输出的音源，均可提供无线乐趣。本次测试中，和JoybeeET50搭伴同行的，还有明基最近推出的JoybeeP350 MP3播放器，我们把它作为音源之一，同时也会对它进行相关评析。

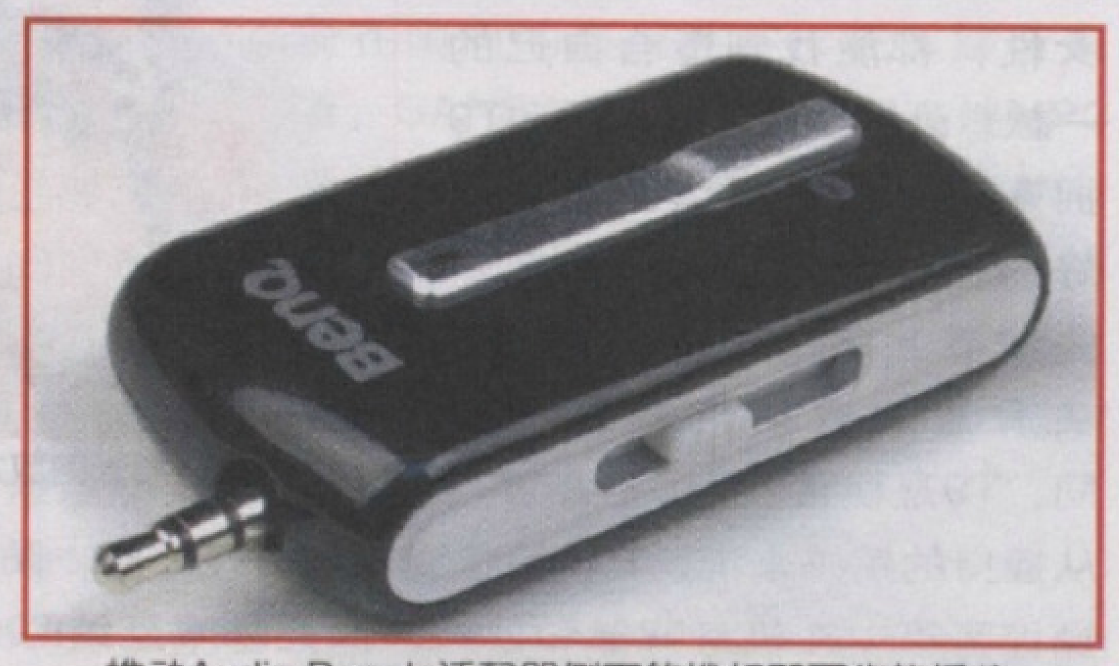
JoybeeET50由立体声耳塞+蓝牙接收器+Audio Dongle适配器3个部分组成，其中立体声耳塞与蓝牙接收器连为一体，并在背部提供了皮带夹，方便用户佩带。但由于耳塞与接收器之间依然通过线缆连接，因此无法完全摆脱线缆的束缚，对于手持设备而言显得有些尴尬，但应用于PC或其他家用电器时却能体现出自由无束缚的优势。JoybeeET50所有部件均采用轻便的塑料材质，亮漆工艺，黑色主色，边条和Logo是具有金属质感的银白色，时尚气息浓厚。Audio Dongle适配器本身也是一个收发器，它提供了一个3.5mm插头，通过侧面的拨杆进行收放，使用时将它插入音源接口即可。JoybeeET50操控很简单，通过接收器上的多功能键和音量控制键即可完成从蓝牙匹配到电话免提等多种功能。

JoybeeET50符合蓝牙v1.2规范标准，支持A2DP全双工以及免提功能。它和手机的兼容性不错，我们测试了包括多普达310、诺基亚3230等多款手机，都可正常使用，只是在部分机型上音量较小。在播放立体声音乐时，JoybeeET50还是暴露出它的局限性，背景噪声较大，音质一般。虽然JoybeeET50不能更换耳塞，但由于影响其音质的瓶颈在信号传输品质上，因此更换耳塞并没有太多实际意义。另外，JoybeeET50支持立体声播放/手机免提两个功能同时工作，手机来电自动切换，很方便。

和JoybeeET50搭伴的JoybeeP350 MP3播放器被亲切地称为"音乐方糖"，乳白色机身现代感很强，手感也不错，外壳有涩涩的橡胶质感，明显经过防滑处理。JoybeeP350采用Sigmatel 3504芯片解决方案，高达95dB的信噪比在同类产品中比较突出，也从源头有效控制了背景噪声。播放器功能相当丰富，视频播放（SMV/SMA）、歌词同步、TXT阅读、图片浏览以及FM收音均在支持范围内，其搭载的1.8英寸26万色OLED液晶屏显示效果尚可，色彩饱和度高，但分辨率相对较低。和大多数MP3一样，JoybeeP350附赠的耳机呈现高频凸出低频欠缺的特点，换用MX500整体表现有明显改善。整体来看，JoybeeP350音质不算太好，数码味比较浓郁。

JoybeeP350	
容量	512MB/1GB
音频格式	WMA/WAV/MP3
视频回放	SMV/SMA
FM电台	85.5MHz～108MHz
屏幕	1.8英寸26万色OLED
接口	USB 2.0
尺寸	63mm×47mm×14mm
重量	约38.2g（实测）
附件	耳机/软件/说明书/保修卡/相关连线/挂绳等
价格	599/699元
电话	400-888-0666

JoybeeET50	
蓝牙版本	v1.2
蓝牙功能	A2DP全双工/ARCP视频收音/耳机免提
发射功率	Class II
有效范围	10m
频率范围	2.402GHz～2.480GHz
播放/通话时间	6～8小时
待机时间	180小时
附件	保修卡/说明书
价格	488元
电话	400-888-0666



推动Audio Dongle适配器侧面的拨杆即可收放插头



任何具备3.5mm立体声插孔的设备都可以作为JoybeeET50的音源



JoybeeET50的耳机不可更换，不过并不算大的"缺点"

■晶合实验室 别理我

换一颗彩色的芯！——索尼Cyber-Shot DSC-T10数码相机



- 防抖镜头稳定图像，光学表现优秀
- 轻薄机身，小巧可爱
- 缺乏手动白平衡
- 优秀的光学表现，防抖也很实用，T系列产品从老款向新款的过渡比较平稳

有效像素：740万像素1/2.5英寸CCD
最高分辨率：3072×2304
变　　焦：3×光学
最大光圈：3.5/4.3
焦　　距：6.33～19.0mm
最近对焦距离：1cm
ISO：80/100/200/400/800/1000
存　　储：56MB内存/MS Duo/MS PRO Duo
录　　像：640×480@30fps
电　　池：锂电NP-FT1
体　　积：95mm×57.1mm×26.5mm
重　　量：约133g（实测，不含电池等附件）
附　　件：数据线/锂电池/充电器/软件及驱动光盘
价　　格：2998元
咨询电话：800-820-9000

如果把T10和T9放在一起，可能很多人会以为是同一个型号，它们实在长得太像了，实际上T10的确“脱胎于”T9。这不能责怪索尼偷懒，因为T9已比较成熟，特别是其外观设计，得到许多用户的肯定，因此T10的设计重点被放在机壳内部——而这将是一个换芯计划。


1cm微距，夸张的放大效果和漂亮的景深效果

T10提供银、白、黑、粉4种颜色，给中性化的机身注入不同格调，无论男性还是女性，都能找到适合自己的一款。外观上来看，T10和T9拥有一样的身材以及做工良好的铝镁合金机身，只在一些细节上存在区别。例如镜头滑盖的边条位置有所不同，T9是横置，T10是竖置，从握持的手感来说，T10的竖置明显更好一些，防滑效果更好。相机的操控区集中在机身背部和顶部，操控基本延续T9设计，串片秀按键在拍摄时兼任曝光补偿键。T10搭载的23万像素2.5英寸液晶屏，覆盖NTSC标准制式65%的色域范围，接近sRGB（约71%）的水平，对真实还原拍摄图像意义很大。不过从实际情况测试情况看，色彩略有些偏冷。T10依然支持串片秀功能，提供类似MTV动态图像回放，增添了趣味性。

T10依然采用那款经典的3×光学变焦镜头，6.33～19.0mm/3.5～4.3（135等效焦距为38～114mm），广角端最近对焦距离为1cm；支持多点对焦/偏重中央对焦/中央点对焦三种自动对焦方式。T10的感光元件为740万像素1/2.5英寸的CCD，ISO范围在80～1000之间，支持1920×1080（16：9）拍摄模式和640×480@30fps视频拍摄。它提供自动、日光、多云、荧光、白炽灯、闪光灯6种白平衡设置，另外加上内置56MB存储空间（一部分容量被用于数据管理等内容）。从硬件规格上判断，T10几乎就是一个装上T30“心脏”的T9。

对于T10所采用的这款镜头，无需过多文字描述，和T9、T30表现一样优秀。3片非球面镜对像差的矫正是相当有效的，分辨率也很高，从实拍样张可看出T10的成像依然有机内锐化的痕迹。另外，由于它的微距拍摄能力很强，用来拍一些视觉冲击很强的图片不错。低色温下T10的自动白平衡表现一般，索尼始终不肯把手动白平衡功能“下放”给时尚卡片机，不知是出于对自动白平衡技术的自信还是市场策略。通过我们提供的测试样张可明显看出T10的光学防抖效果很好，不过需要注意的是，将相机放在三脚架上拍摄时，一定要关闭光学防抖功能，否则效果可能适得其反。P



光学防抖应付较低的快门速度效果很好



操控区设计合理，大尺寸液晶屏方便取景

■晶合实验室 别理我

实力强劲的挑战者——晟碟SANSA E260 MP3播放器

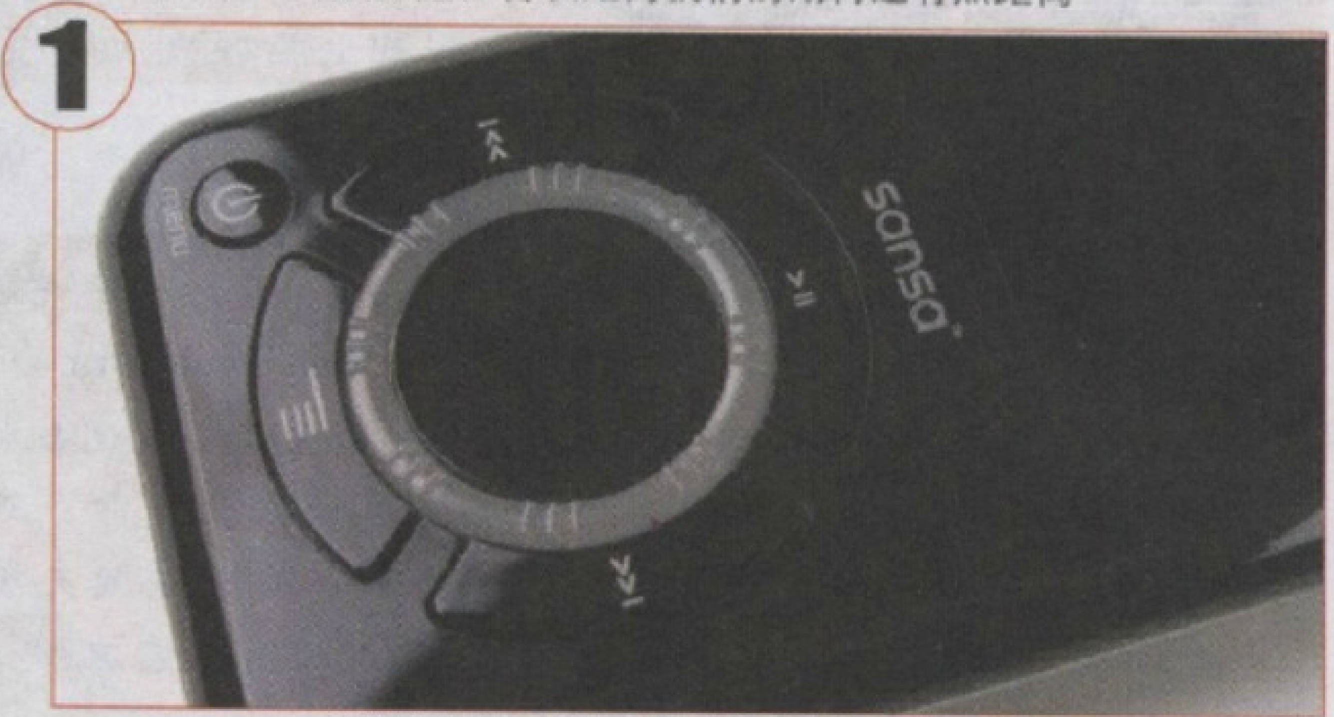


外壳抗磨损性好

功能丰富，扩展性强

音质一般

iPod nano强有力的挑战者！针对一些用户关心的地方进行了优化，唯一的缺憾是，音质距离我们的期待还有点距离



由滚轮和6个按键组成的操控区，简单便捷

你对iPod nano有哪些不满意？不能收音？不能更换电池？容易划花？世界上没有完美的机器，但我们可把它做得更好。SANSA是存储巨头晟碟（SanDisk）推出的MP3播放器品牌，送测产品为E260，是其E200系列中的4GB版本（E250为2GB，E280为6GB）。

这台机器在送测之前曾作为展示样机使用过较长时间，令人惊讶的是，其外观依然保持了较高的完好度。E260机身背部采用了LiquidMetal专利钛合金工艺，测试中我们用指甲用力刮划绝无问题，倒是指印，很容易留在上面，看上去比较脏。机身正面覆盖的是塑料材质，不过硬度较高，抗磨损性很好，基本上可承受日常应用中的磨损。

E260另一个特色设计是它的操控，操作区由滚轮和6个按键组成，形式比较新颖。滚轮可顺时针和逆时针旋转，相当于上下按键，环绕其边的4个按键除独立定义外还兼有上下左右功能，中心的圆形按键主要承担确认功能，左下侧的电源键同时负责退出功能。合理、便利的操控设计让使用者可很轻松上手。

播放器搭载1.8英寸TFT液晶屏，显示效果非常好，背光稳定均匀，色彩还原准确，可视角度约160度（垂直/水平）。在机身右侧，我们可看到MicroSD插槽，最高支持1GB，这样的扩展能力在同类产品中极为少见。我们知道，锂电池是有使用寿命的（大多数情况下，1～2年储电能力就有严重衰减），这也是许多MP3播放器用户所担心的问题。E260的设计者显然考虑到了这一点，其电池是可更换的，从体积和规格看，我们应该可在市场上找到低廉的国产替代品，有兴趣的朋友不妨一试。

E260采用PortalPlayer PP5024B解码芯片，属于全能型产品，提供了MP3播放、FM收音、录音、图片浏览、视频（帧数被限制在15fps）等功能。播放器音质尚可，关闭EQ依然能感觉到高频有些拔高，随机附赠耳机解析力一般，声音略显发闷。此外，E260支持微软PlaysForSure，这是一个消费电子计划，用户可通过网络方便地订阅音乐、图像，不过目前在国内的应用并不广泛。综合来看，SANSA E200系列将是高端MP3播放器中不错的选择，考虑到存储卡价格不断下降的实际情况，2GB的E250显得更有性价比。P

容　　量：	2GB/4GB/6GB
音频格式：	WMA/WAV/MP3
视频回放：	QuickTime格式（160×208@15fps）
FM电台：	87.5MHz～108MHz
屏　　幕：	1.8英寸TFT液晶屏
存储扩展：	MicroSD
接　　口：	USB 2.0
尺　　寸：	89mm×44mm×14.7mm
重　　量：	约74.5g（实测）
附　　件：	耳机/软件/快速安装指南/挂绳等
价　　格：	1580元（2GB）/1980元（4GB）
电　　话：	800-820-6365



耐磨的钛合金机背，拧开旁边的螺丝即可更换电池

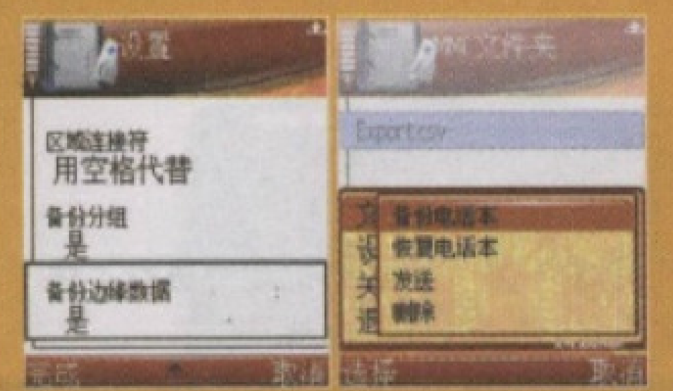


支持MicroSD扩展，增加了产品的性价比

Contacts Manger

适用机型： 诺基亚S60/索尼爱立信M608c/MOTO A925

下载地址： http://play.younet.com/view.php?tid=3287&&page=1



这是一款小巧精练的名片夹备份软件，可快速将S60系统手机中的名片和分组情况备份到手机系统的信息文件夹、手机文件夹或MMC文件夹里，文件保存在X:\Cntmng目录下。它支持以蓝牙或电子邮件的形式发送备份的.csv格式的文件。缺点是比起其他备份软件，它的恢复速度要慢很多。经常备份名片夹的好处多多，相信很多朋友都不会忘记丢失手机后，再找回朋友和亲人的电话时的麻烦。将备份文件复制到电脑硬盘里就会从容应对了。

XRose

适用机型： 诺基亚S40/60等/MOTO V系列、A系列等/索尼爱立信K系列、W系列等

下载地址： http://world.china.com/worldchina/zxbb.htm

这是一款可通过GPRS网络发送短信，从而使发送短信近乎免费的软件。由于使用XRose软件本身和发送纯文字的数据所占的流量很少，所以使用它发送软件的费用要远低于普通短信的费用1角/条。同时软件也具有查阅天气、新闻、聊天等功能。由于篇幅所限，我们建议你在使用前要详细阅读注意事项（http://world.china.com/worldchina/cjwt.htm#4），这样可避免被误扣费。



另类搞怪铃声大集合

适用机型： 所有支持MP3铃声的手机

下载地址： http://play.younet.com/view.php?tid=13689

凤凰中文台的经典开场，诺基亚铃声的各种版本，不想长大（不想接电话篇），FOX电影公司片头音乐，钢琴低音Windows XP开机音乐，We will rock you（童声版），听过这些，你是否动心了呢？这个页面收录了很多搞怪的趣味铃声，值得一看。

丛林大反攻

好玩

适用机型： 诺基亚S40/摩托罗拉E2、E398、L6、L7/索尼爱立信K700c、K500c

下载途径： 移动梦网→精品游戏社区→丛林大反攻，或发送短信CL到125380101

游戏价格： 12元

这是一款根据索尼娱乐第一部3D动画影片《丛林大反攻》制作的同名动作类手机游戏，游戏的开发商Gameloft将美式的诙谐幽默恰到好处地融入这款游戏当中，玩家可操控凶悍的棕熊布格和“香肠嘴”小麋鹿在游戏中做出各种搞笑的举动。游戏过程轻松有趣，是近期值得一玩的新作。




细胞分裂之双重间谍

■北京 Leexp

适用机型： 诺基亚S40/摩托罗拉E2、E398、L6、L7/索尼爱立信K700c、K500c

下载途径： 移动梦网→精品游戏社区→细胞分裂之双重间谍，或发送短信XB到125380102

游戏价格： 12元



“林中影，水中行，风中耳、心中月”是中国古代对“梁上君子”这一特殊职业的精确描述。手机版的细胞分裂将原作的3D画面转成2D，虽然画面效果有所下降，但游戏的风格与感受并没有因此而损失。游戏为玩家设计了完善的计分系统，玩家在游戏过程中每杀死一名敌人，分数就会降低若干。如何避免消灭敌人，进而利用阴影和机智的头脑在敌人眼皮底下溜之大吉便成了一件非常有意思的事情。



穷人的XP Windows Fundamentals for Legacy PCs初探

■广东 GZ

编者按：微软系统的高硬件配置要求是众所周知的，面对越来越臃肿的操作系统，用户不得不花钱升级硬件。且不说Vista要求有苛刻的硬件条件，WinXP就足以让很多老电脑力所不及。微软为了解决这个问题，推出了WinXP的低配置版本。

Microsoft Windows Fundamentals for Legacy PCs，直译就是“用于旧PC的Microsoft Windows XP基础版”（以下简称：WinFLP），这是微软专为拥有旧电脑而又无力或不打算购置新硬件的用户设计，基于Windows XP的一款操作系统。理论而言，WinFLP能提供与Microsoft Windows XP SP2同等的安全性与可管理性，同时提供向最新硬件与操作系统的平滑过渡。然而，WinFLP是否真如微软而言适合旧PC？是否就是人们揣测的WinXP精简版本的瘦客户端？它与微软之前为发展中国家和教育机构提供的XP简装版“Windows XP Starter Edition”有什么不同？

一、WIM部署安装进程——快速克隆

WinFLP共由两张安装光盘组成，其中一张是批量授权的系统安装盘，而另外一张是MUI多国语言支持安装光盘，其中包含有简体中文和繁体中文语言包，这显然是一种非常适合企业环境使用的做法。一般而言，人们印象中精简的操作系统体积应该更小，那么为什么WinFLP反而要比Windows XP多出一张安装盘？查看一下系统安装盘的文件目录结构（**图1**），发现原来

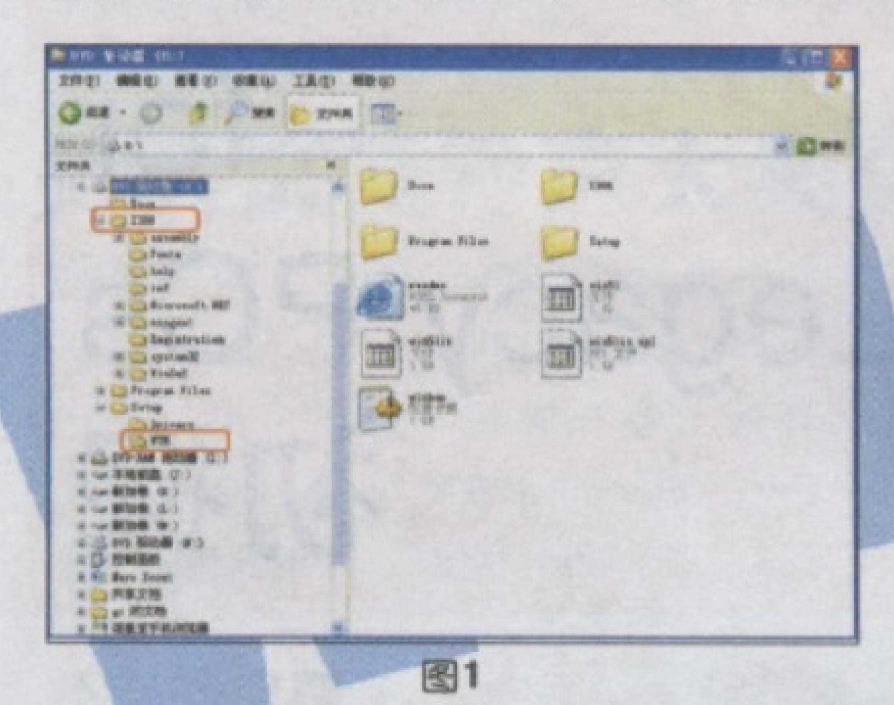


图1

系统安装采用的是WinPE+WIM的部署方式，也就是微软新一代操作系统Vista的标准安装方式。WIM系统部署方式是全新的安装技术，其原理可简单理解为操作系统的Ghost克隆方式，特别是那种先克隆然后进行驱动安装的万能Ghost版本，整个安装处理过程也是相似的。也就是说，系统安装光盘中其实是一个完整系统的“克隆”镜像（**图2**），而不是通常安装光盘中可见的压缩安

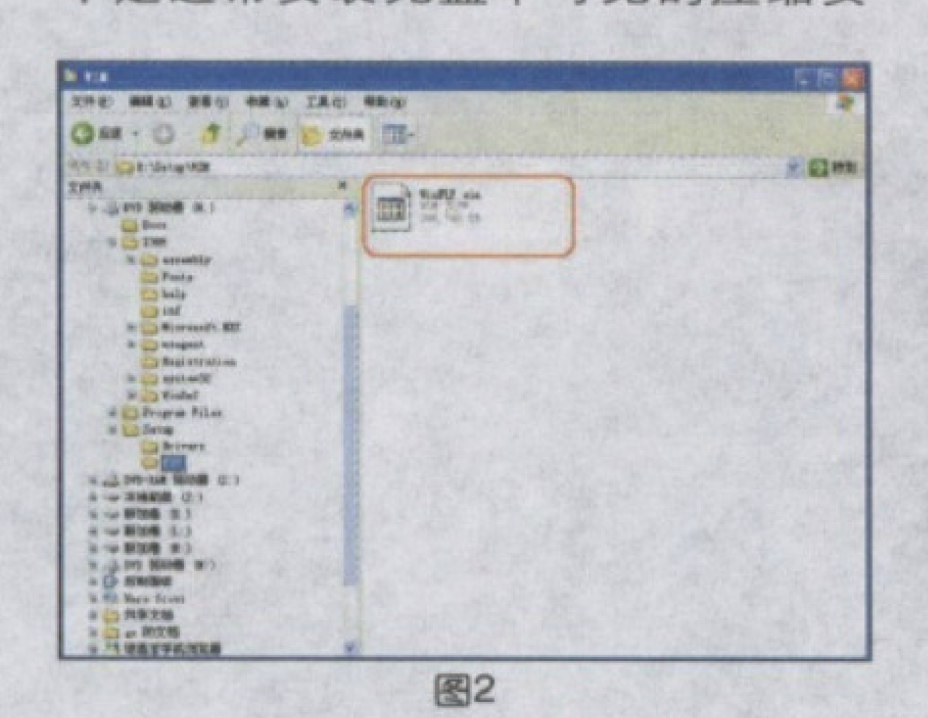
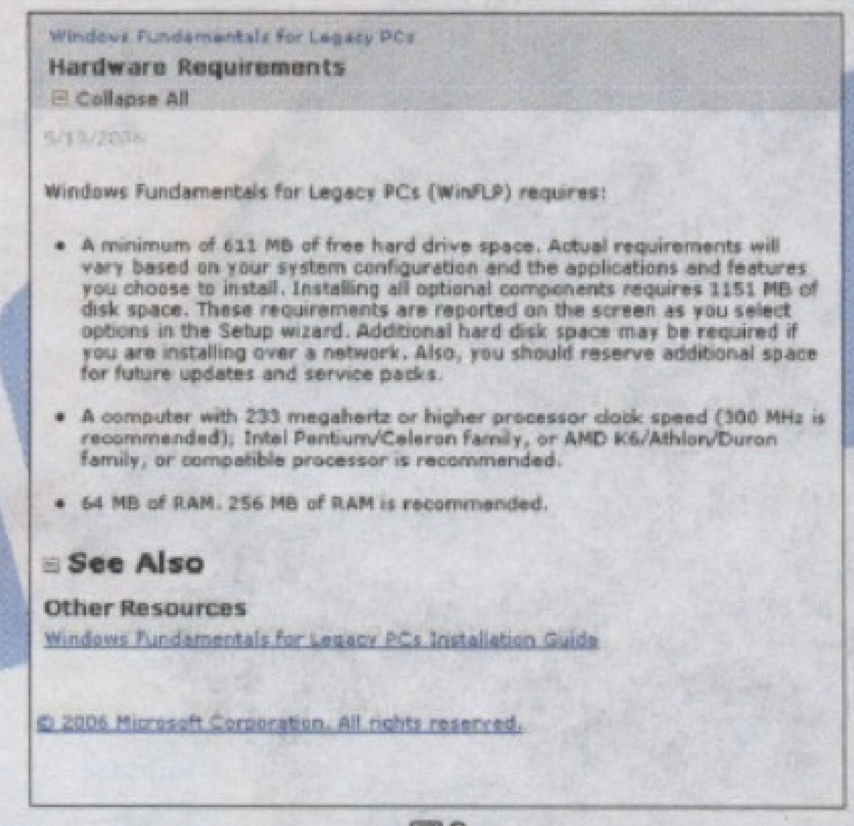


图2

装文件，因此就不难理解WinFLP为何采用两张光盘。事实上如果用户只需安装英文版本，那么仅仅WinFLP的系统安装光盘就已足够。

WinFLP对硬件的最低要求是，233MHz或更高处理器（推荐300MHz），最少64MB内存（推荐256MB），以及最少611MB可用磁盘空间（**图3**）。不过，对于磁盘空



Windows Fundamentals for Legacy PCs

Hardware Requirements

Collapse All

Windows Fundamentals for Legacy PCs (WinFLP) requires:

- A minimum of 611 MB of free hard drive space. Actual requirements will vary based on your system configuration and the applications and features you choose to install. Installing all optional components requires 1151 MB of disk space. These requirements are reported on the screen as you select options in the Setup wizard. Additional hard disk space may be required if you are installing over a network. Also, you should reserve additional space for future updates and service packs.
- A computer with 233 megahertz or higher processor clock speed (300 MHz is recommended); Intel Pentium/Celeron family, or AMD K6/Athlon/Duron family, or compatible processor is recommended.
- 64 MB of RAM. 256 MB of RAM is recommended.

See Also

Other Resources

Windows Fundamentals for Legacy PCs Installation Guide

© 2006 Microsoft Corporation. All rights reserved.

图3

间的实际需求，会因用户选择的系统配置的组件与功能而异，若安装全部可选的系统组件则会需要1151MB磁盘空间，当然用户还应该为将来的系统更新与服务包（Service Packs）预留一些空间。用户在安装向导中选择不同选项时，这些需求会在屏幕显示，如果通过网络安装则可能需要更多附加的磁盘空间。显然从WinFLP的系统要求而言，虚拟机可模拟一个比较适合的测试环境，使用VMware建立了一台虚拟旧PC，分配给128M的内存和8GB的空间开始测试。

当启动计算机并且WinFLP的安

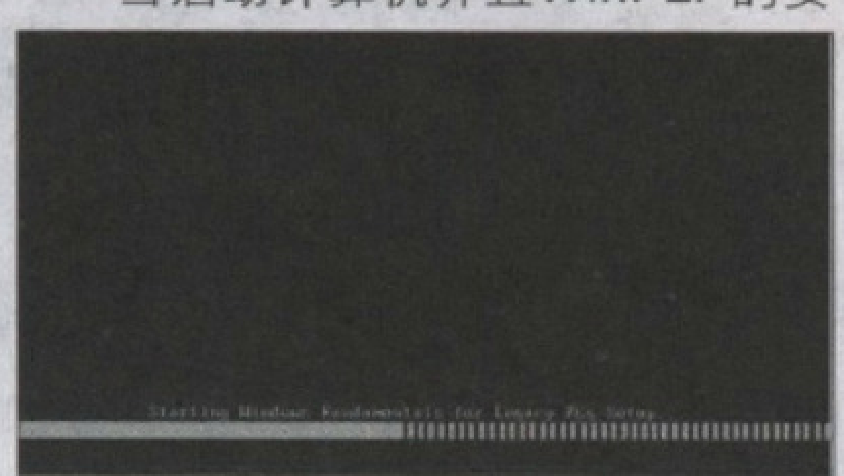


图4

装光盘开始引导，在进度条的上方可看到系统版本的全称（**图4**），启动Logo依旧是Windows XP，而实际正在启动的环境则是WinPE环境（**图5**）。当WinPE启动之后，系统会自

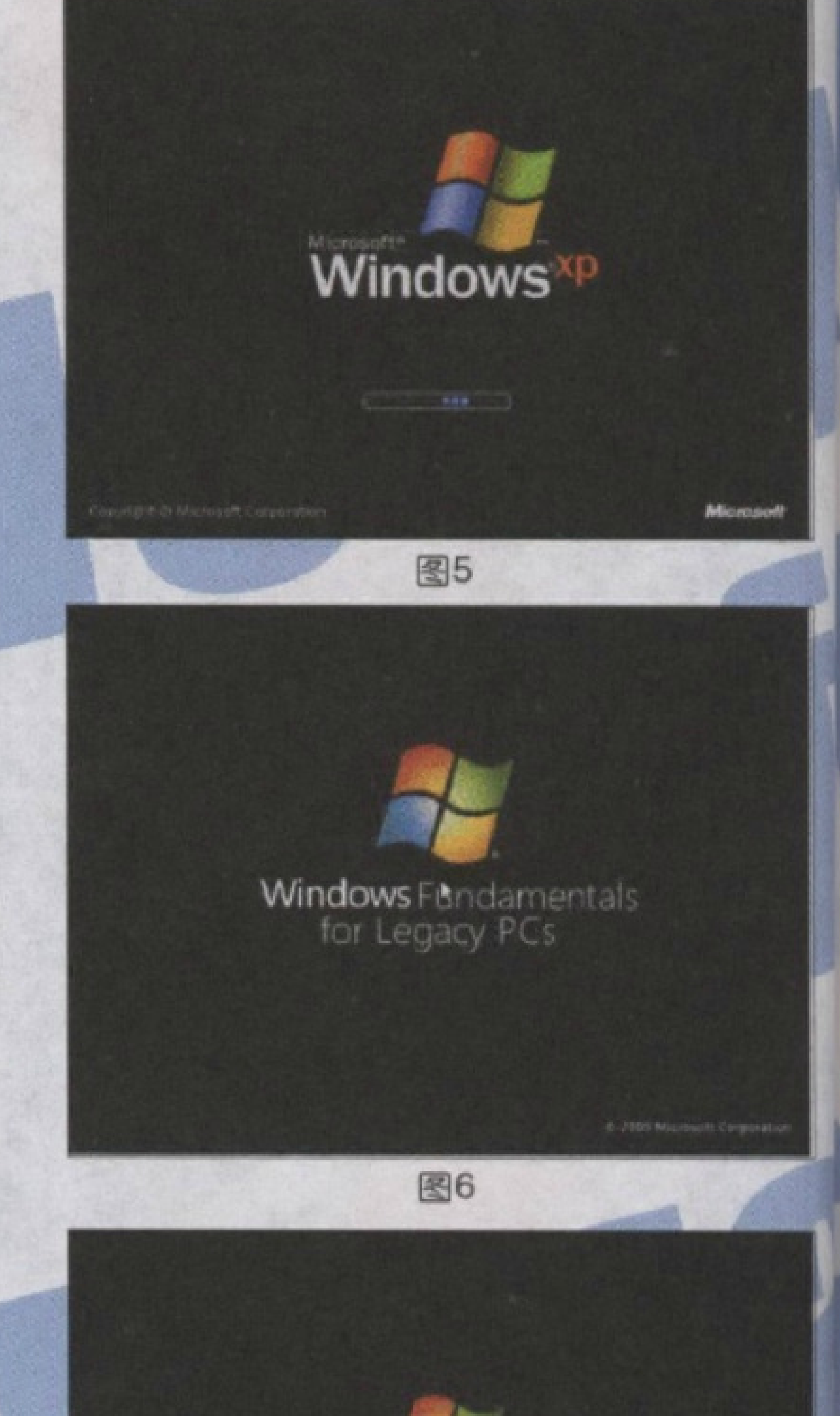


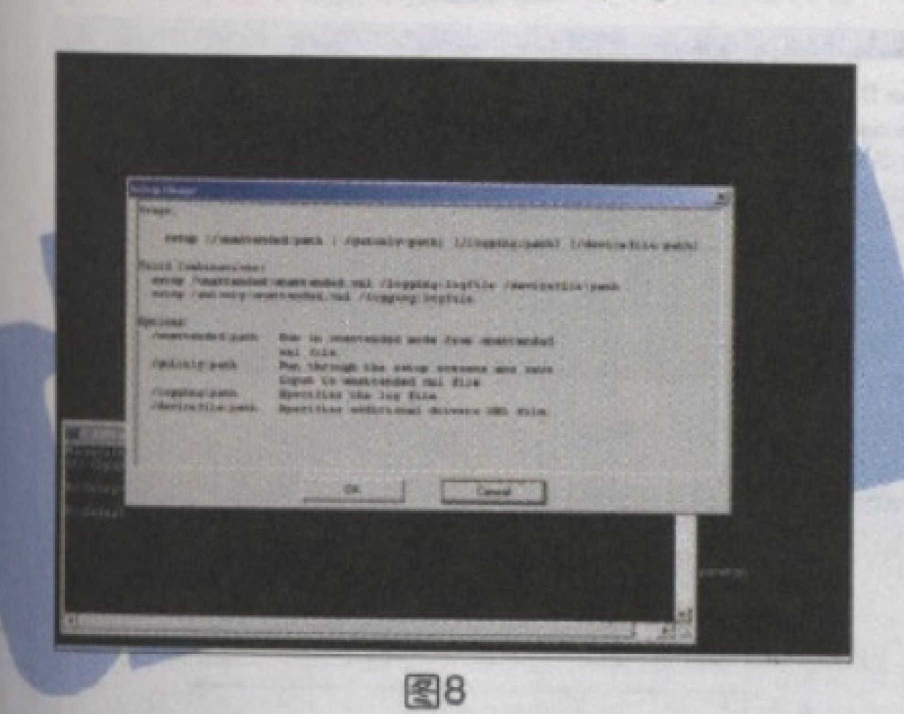
图5

图6

图7

动启动WinFLP安装，这时Logo的下方标明正在进入WinFLP安装环境，整个环境的初始化需要一点时间（**图6**）。不过在进入WinFLP的安装环境之前，用户可选择进入WinPE的命令行环境（**图7**）。进入命令行环境的方法有两种，一种是在安装光盘引导的过程中出现“Press any key for command prompt”提示时，按任何

键即可进入；或者在安装光盘引导时按住Ctrl键直至进入命名行环境。命名行环境的优势当然是能预先完成一些工作，例如为安装分区、测试网络环境参数等。更为重要的是，用户可手动执行WinFLP的安装程序，从而利用命令行安装参数进行更为复杂的安装方式，例如记录安装过程并完成一个无人应答文件（**图8**）。


图8

虽然乍一看WIM部署方式跟过去Windows XP安装区别不大，似乎只是略过了那个蓝色的字符安装环境，但事实上两者是完全不同的，只是前期的安装信息收集相似（**图9**）。首先是操作系统安装同意授权，WinFLP的授权非常简单，完全不像微软的风格（**图10**）。接下来是安装向导模式的选择，这里可看到有两种向导模式供用户选择。一种模式是将WinFLP直接安装到本地计算机上，另外一种模式则是连接到一个远

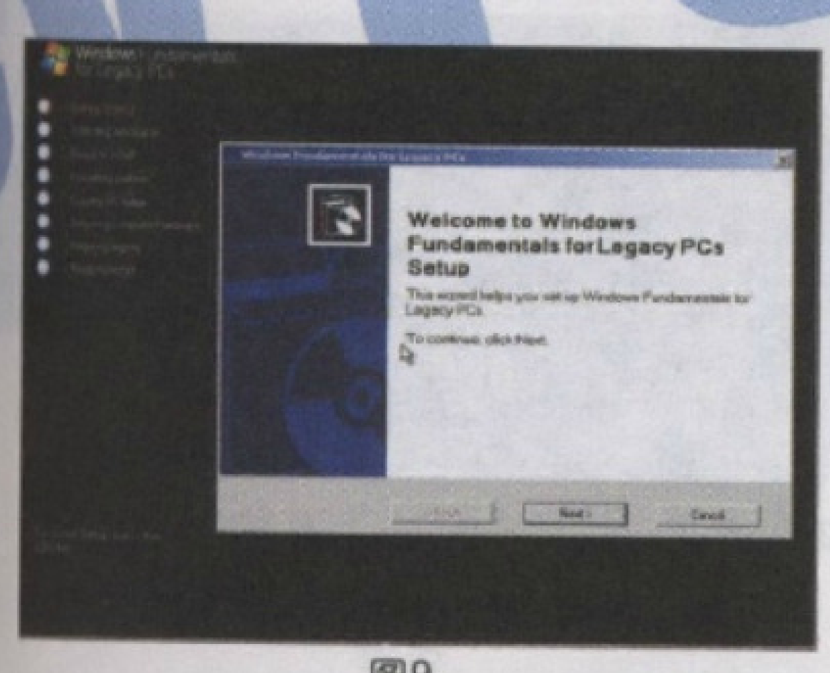
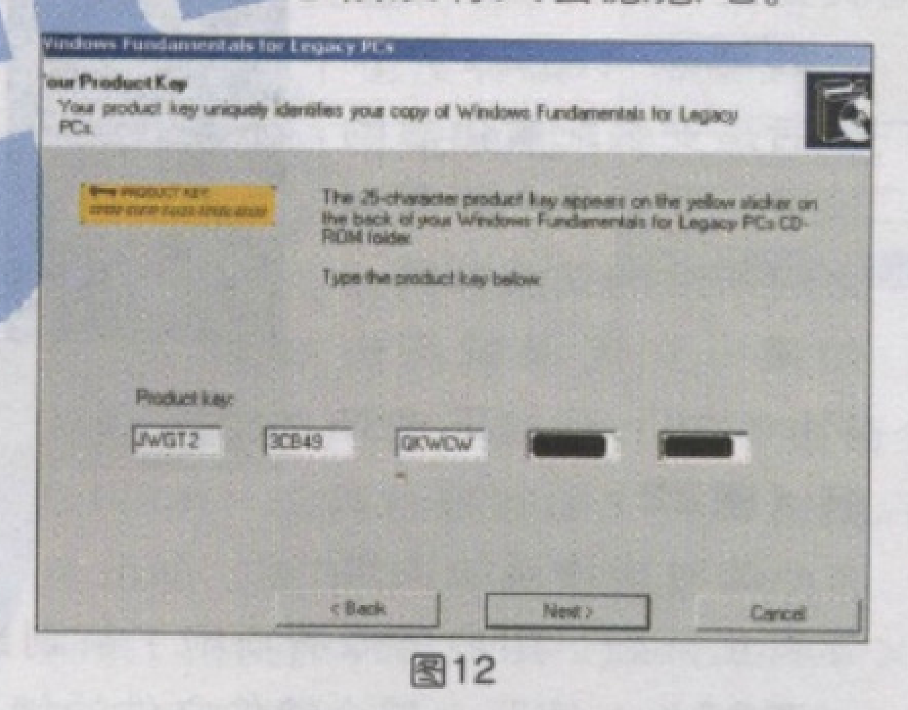

图9

图10

图11

程桌面环境进行安装，很显然连接到远程桌面是针对企业网络环境的安装模式（**图11**）。此外，不管哪种向导模式都可选择两种不同的安装模式，一种安装模式是用户进行交互式的手工应答安装，而另外一种模式是使用无人值守应答文件安装模式，用户甚至可载入一个远程服务器上的应答文件，对于企业环境而言非常方便实用，而且不需要像制作Windows XP的无人值守安装必须重新制作刻录光盘那样。接着是填写操作系统的批量授权序列号（**图12**），实际上用户也可使用Windows XP Pro的批量授权序列号，不过这样降级使用等于浪费了一个Windows XP Pro的License，恐怕没有人会愿意吧。


图12

进入到操作系统的区域和语言选择时（**图13**），开始体现出WIM部署方式的优越性，这里用户可直接选择简体中文，而不必像Windows

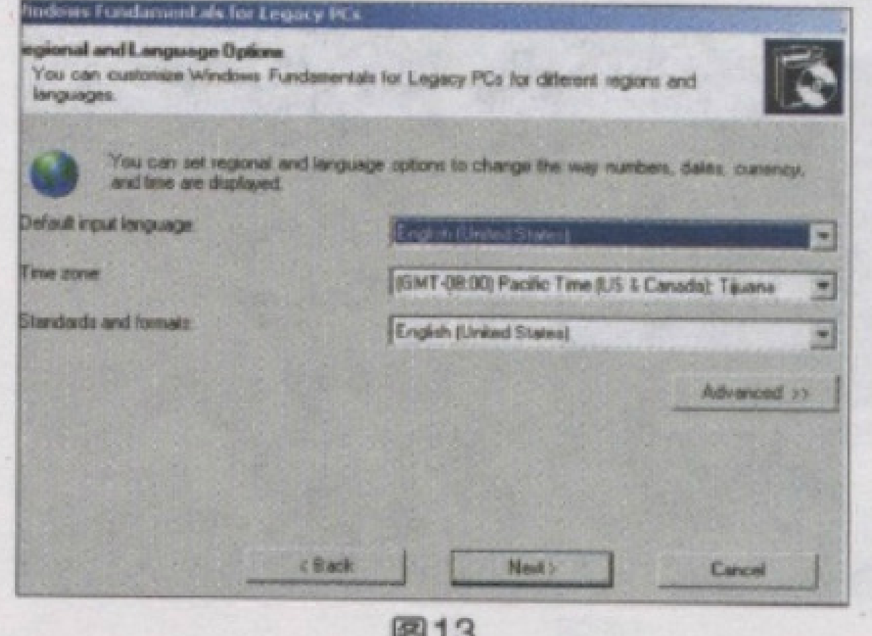
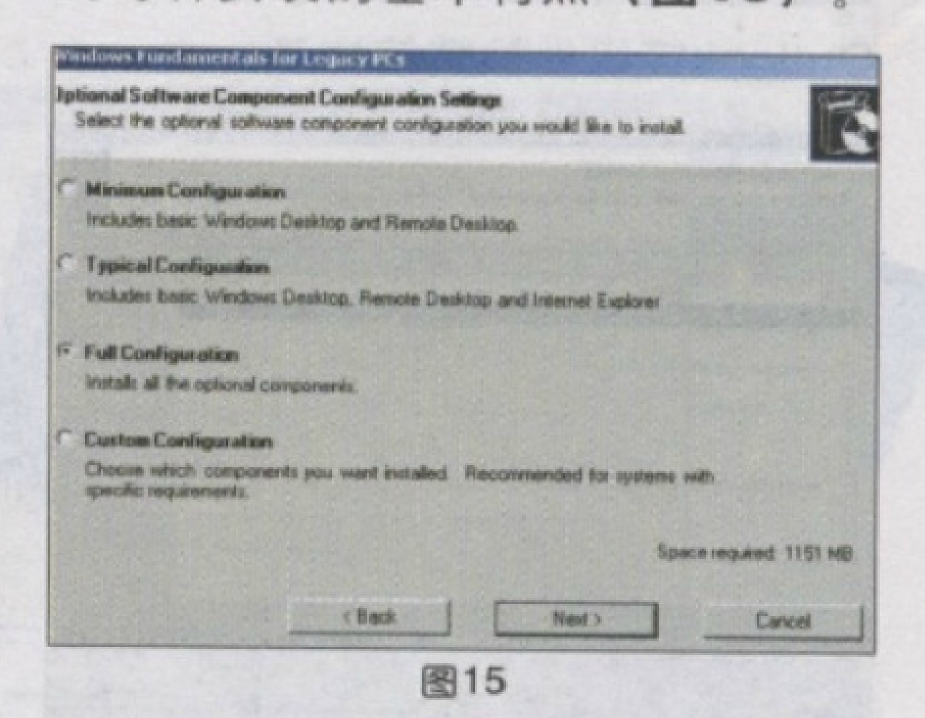
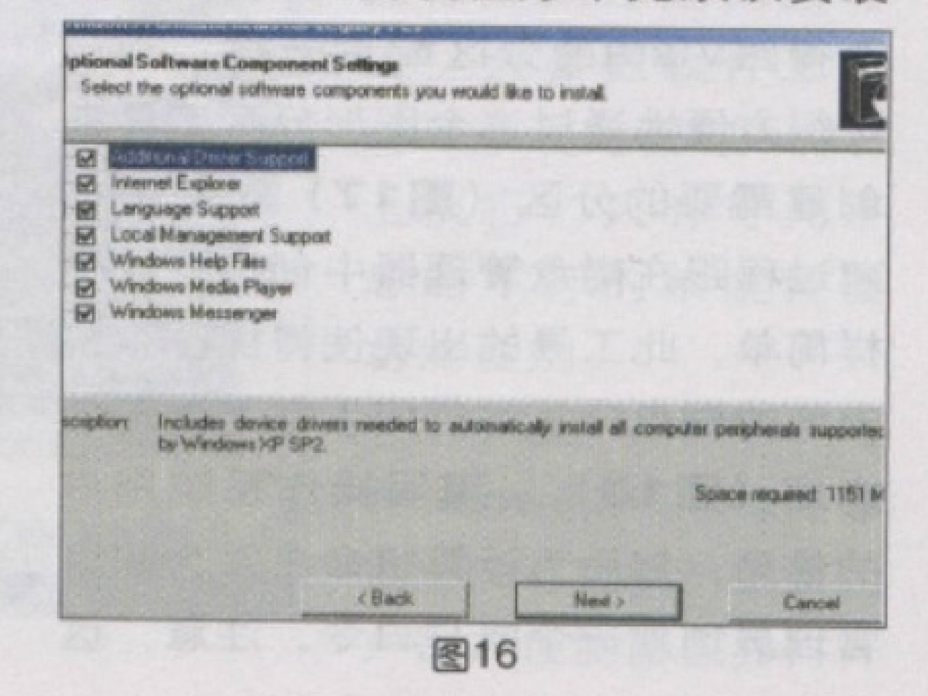

图13

图14

XP一样需要先安装亚洲语言支持后才能选择简体中文。注意，只有点击“Advanced”按钮才能设置完全，这关系到系统安装后中文支持是否完善（**图14**）。接下来是整个安装中最关键的系统组件选择，这里默认的4个选择分别是：最小化安装、标准安装、完整安装以及定制安装，从其简单的文字描述可了解到每种安装的基本特点（**图15**）。


图15

其中最小化安装只包含标准的Windows桌面和远程桌面，并且不会安装Windows操作系统紧密集成的IE浏览器，当然它的安装体积也仅880MB左右；而完整安装则需要接近1151MB左右的磁盘空间，这么巨大的空间差距都有哪些系统组件呢？为此选择用户定制安装并点击进入下一步，在定制安装选择中可看到语言支持是默认必装的项目（**图16**），安装程序不光默认安装


图16

亚洲语言支持并且灰色不可去除，不过亚洲语言支持并不是MUI，因此系统安装后还是英文界面。此外，定制安装还可选择的组件是即插即用支持、IE、本地管理支持、帮助文件、Media Player以及Messenger，也就是这些组件造成了最终安装近300MB的差距。需要注意的是，某些组件的去除并不仅仅让操作系统缺少此组件，而且导致操作系统缺少更多的系统特性。例如，如果不选择安装IE，那么Windows Update、CD录制等功能都会缺少，而不安装Local Management Support这个组件则会丢失许多命令行的命令，精简掉了诸如Ping和Arp等命令，甚至没有任务管理器。如果全选组件的话，最终系统非常接近Windows XP SP2，当然还是有很多如IPSec、IIS、FAX、Outlook等组件被精简掉了。

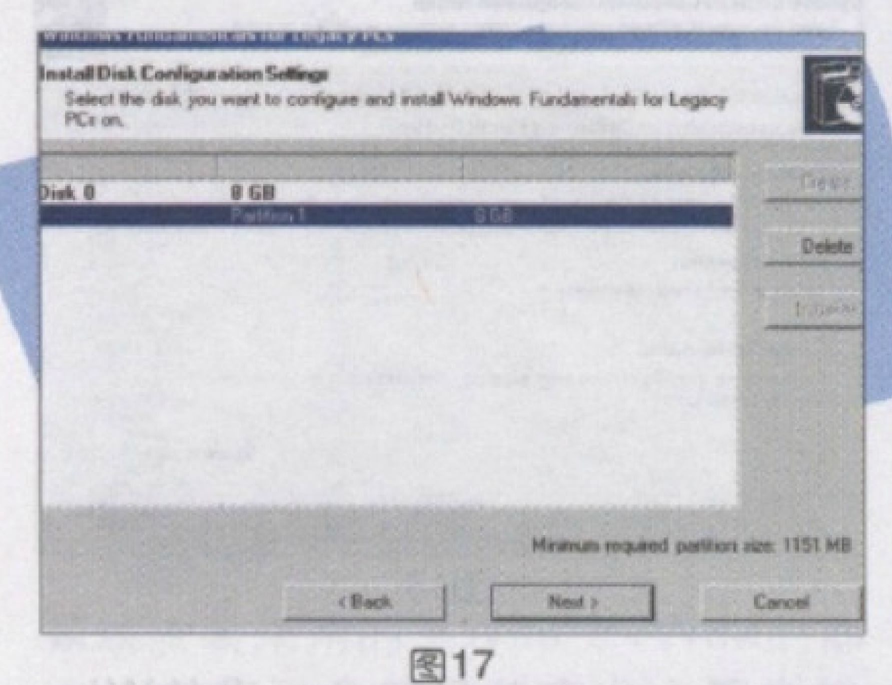


图17

图18

WinFLP的本地磁盘分区配置已变得跟Vista的分区配置一样，用户可很方便地通过这个图形分区工具来创建需要的分区（**图17**）。整个创建过程跟在磁盘管理器中创建分区一样简单，此工具的出现使得操作系统安装的磁盘分区对任何人都不再是个麻烦（**图18**）。填写操作系统用户的信息，然后为计算机命名并为超级管理员创建一个账户口令。注意，这个口令必须是一个强密码，否则安装程序不会接收并弹出错误警告（**图19**）。所谓强密码也就是足够复杂的密码，WinFLP对此的要求很严格，简单地说也就是要求密码必须至少包含字母、数字、大小写、特殊符号中的3项。配置网络环境TCP/IP设置，如果打算使用动态主机协议，那么这里可不必配置直接跳过（**图20**）。然后为当前计算机配置工作环境或域环境，WinFLP确实处处体现为企业而设计的理念（**图21**）。最后是安装配置信息的预览，这里用户可看到之前所做的安装配置，如果一切无误就点击“Install”开始正式安装（**图22**）。

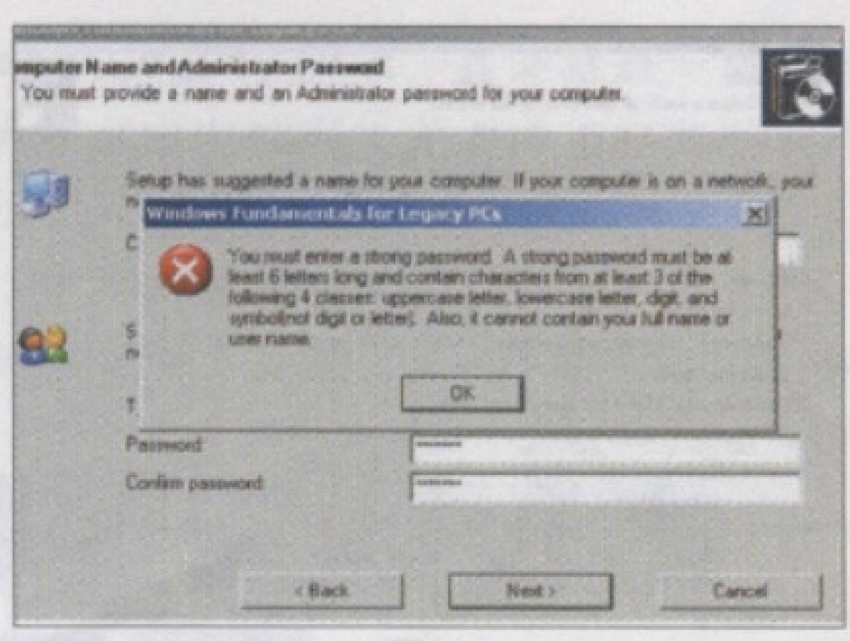


图19

图20

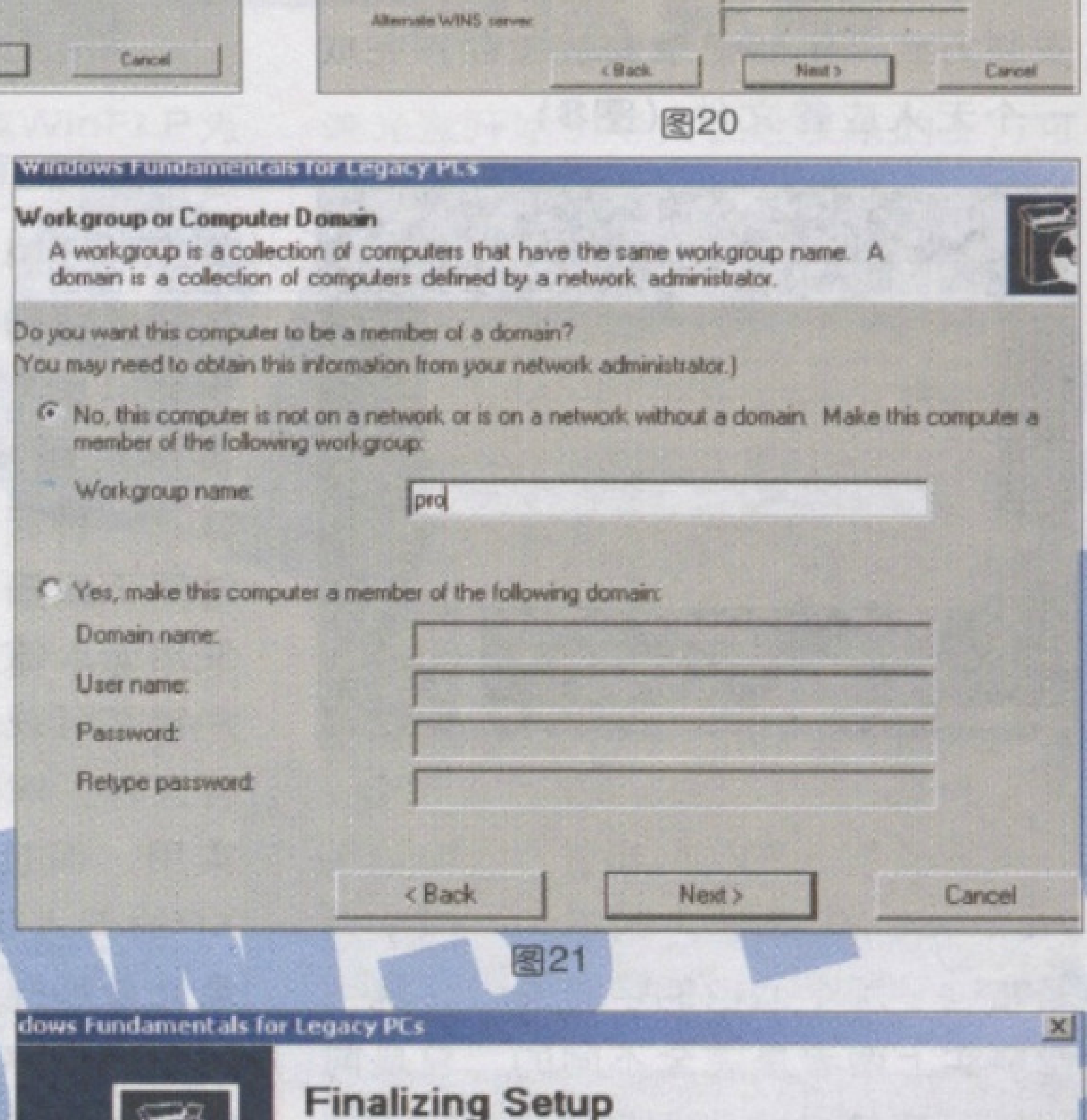


图21

图22

此时操作系统安装才真正开始，用户可很清晰地了解到当前正在安装的组件和文件拷贝的进度（**图23**），实际上整个镜像文件的拷贝非常迅速，一分钟左右拷贝就结束并自动重启计算机。重新启动之后计算机自动进入到First Boot Agent环境，这是一个设置当前计算机设置、注册表及组件的过程，就相当于万能Ghost版本的驱动安装调整过程（**图24**）。不过，既然看到了FBA初始化过程，估计熟

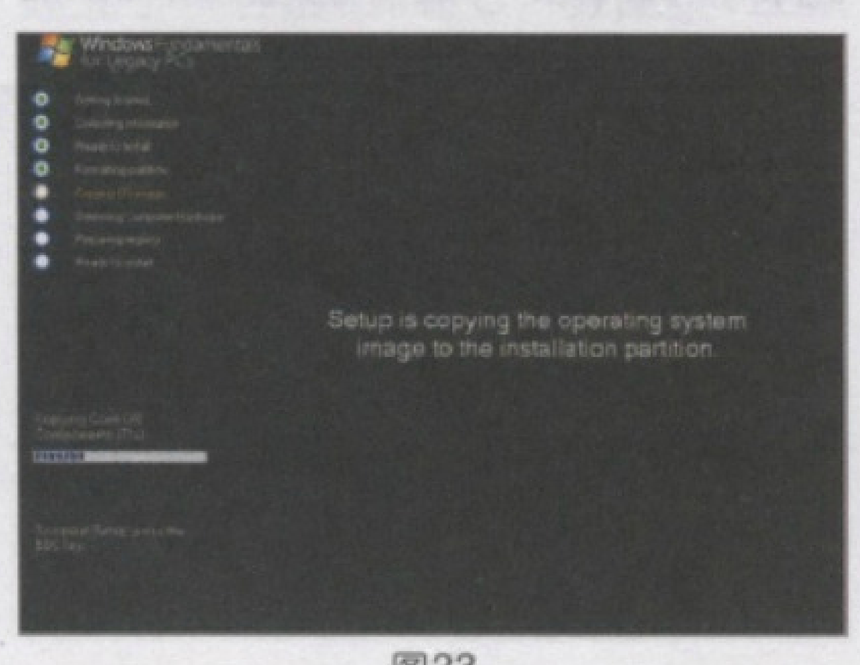


图23

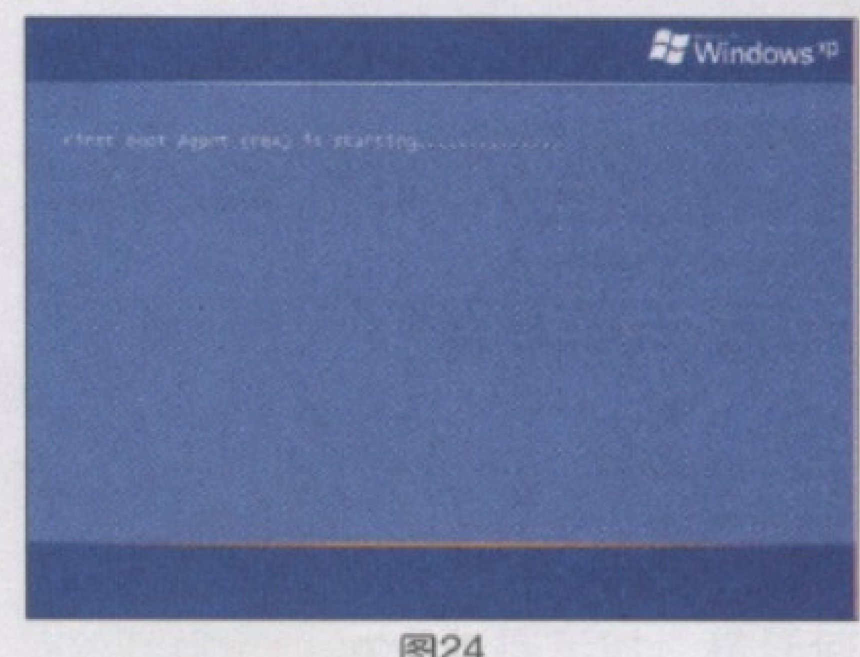


图24

悉微软操作系统的用户会开始猜测WinFLP的真实本体。WinFLP完成FBA的初始化并重新启动之后才等于真正地完成了安装。虽然FBA这个过程相对比较漫长，但整个安装时间基本控制在15分钟左右，WIM相对于传统的安装方式仍然表现出巨大的时间优势。

二、系统应用印象——与XP并无二致

进入WinFLP的系统登录界面，必须使用“Ctrl+Alt+Del”热键登录，默认方式更加近似于Windows 2003（**图25**）。当用户登录完毕后可能会有个印象，WinFLP不愧是Windows XP的基础版，至少在启动菜单项中去除了Windows XP的大多数常用组件（**图26**）。查看操作系统信息，可看到系统名为Microsoft Windows Fundamentals for Legacy PCs，版本为2006 Service Pack2（**图27**），证实这确实是全新制作的系统。打开任务管理器查看系统默认安装的内存占用情况（完整安装模式），占用不到100MB，相对Windows XP默认安装并没有任何区别，只是最小安装模式下默认内存占用降至70MB左右才略显优势，不过最小安装下，用户必须使用第三方工具代替缺失的任务管理器（**图28**）。

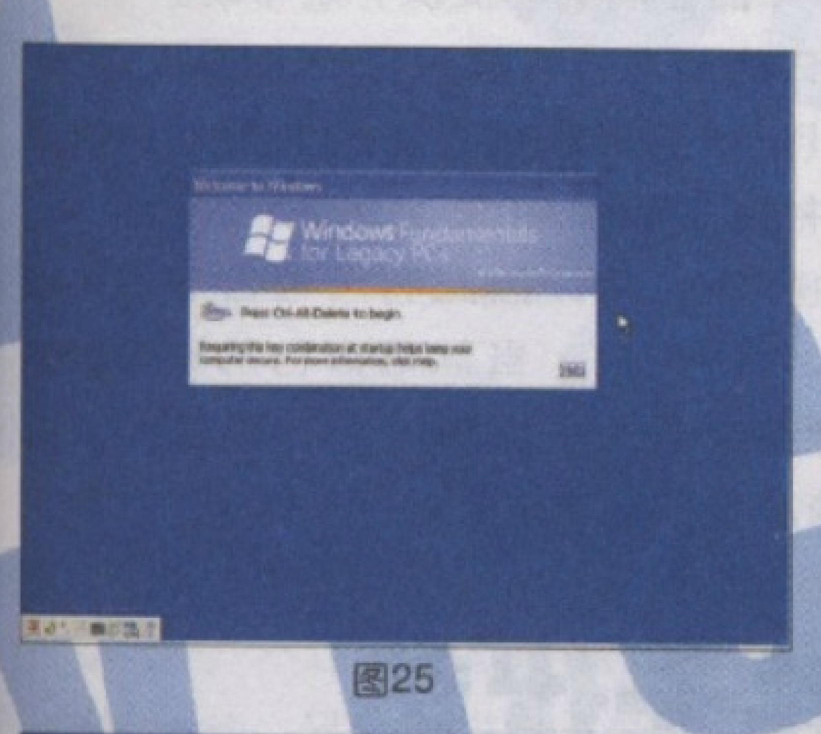


图25

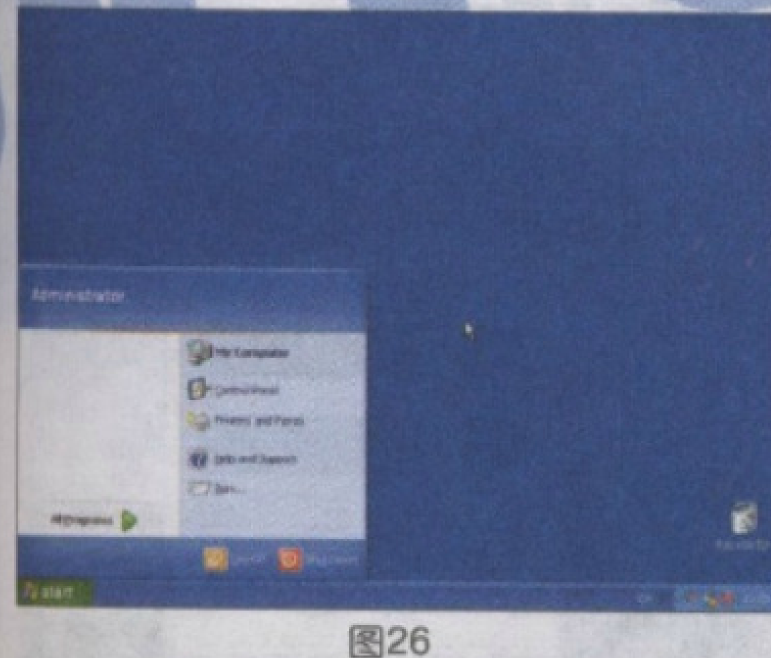


图26

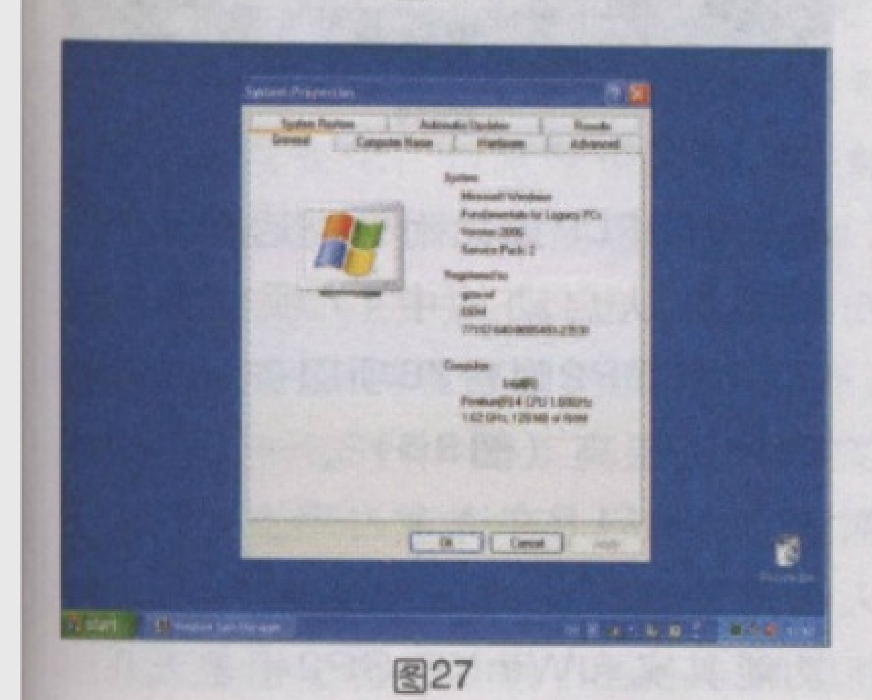


图27

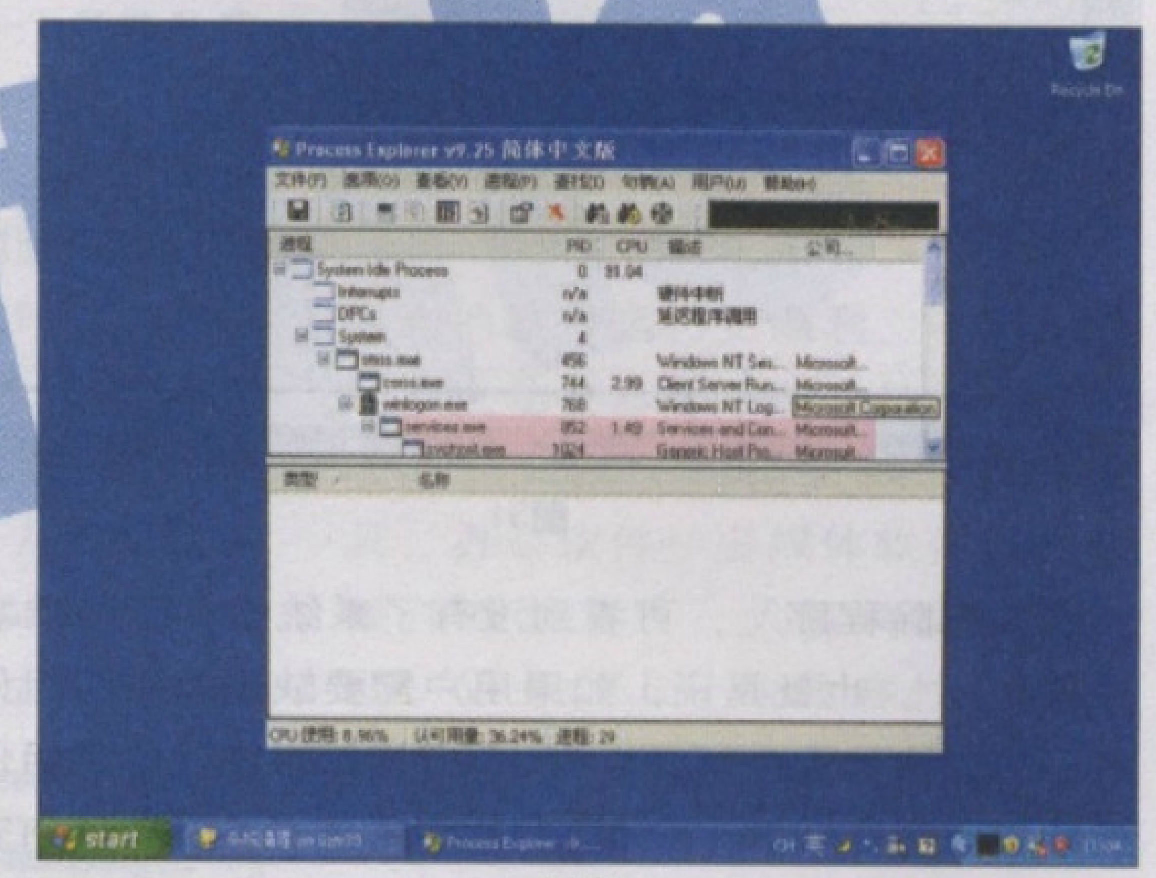


图28

虽然在观感和实际应用上，用户可能会遭遇系统组件缺失带来的麻烦，但这些组件不会对操作系统产生决定性的影响，因为所有缺失组件都有完美替代的第三方软件，例如可使用Foxmail替代系统组件Outlook Express。事实上，关于Windows XP SP2的关键特性，WinFLP一个也没有缺失，完整的系统属性菜单、同样的安全中心、在线自动系统更新、略有不同的控制面板（**图29**）等。那么WinFLP是否会有XP简装版“Windows XP Starter Edition”的种种限制呢？实际测试后发现，WinFLP具有完整的多任务处理功能（**图30**）、完整的显示功能、完全支持.NET系统、完全支持活动目录，这说明WinFLP与Windows XP Starter Edition并不是一个概念，两者是截然不同的。对于完整安装的WinFLP而言，普通用户的实际应用感觉会和Windows XP SP2完全一致，无论是办公、玩游戏、多媒体应用还是网络冲浪，大多数软件工具都可顺利地在WinFLP上执行，只有可几乎忽略不计的系统特性功能差别。

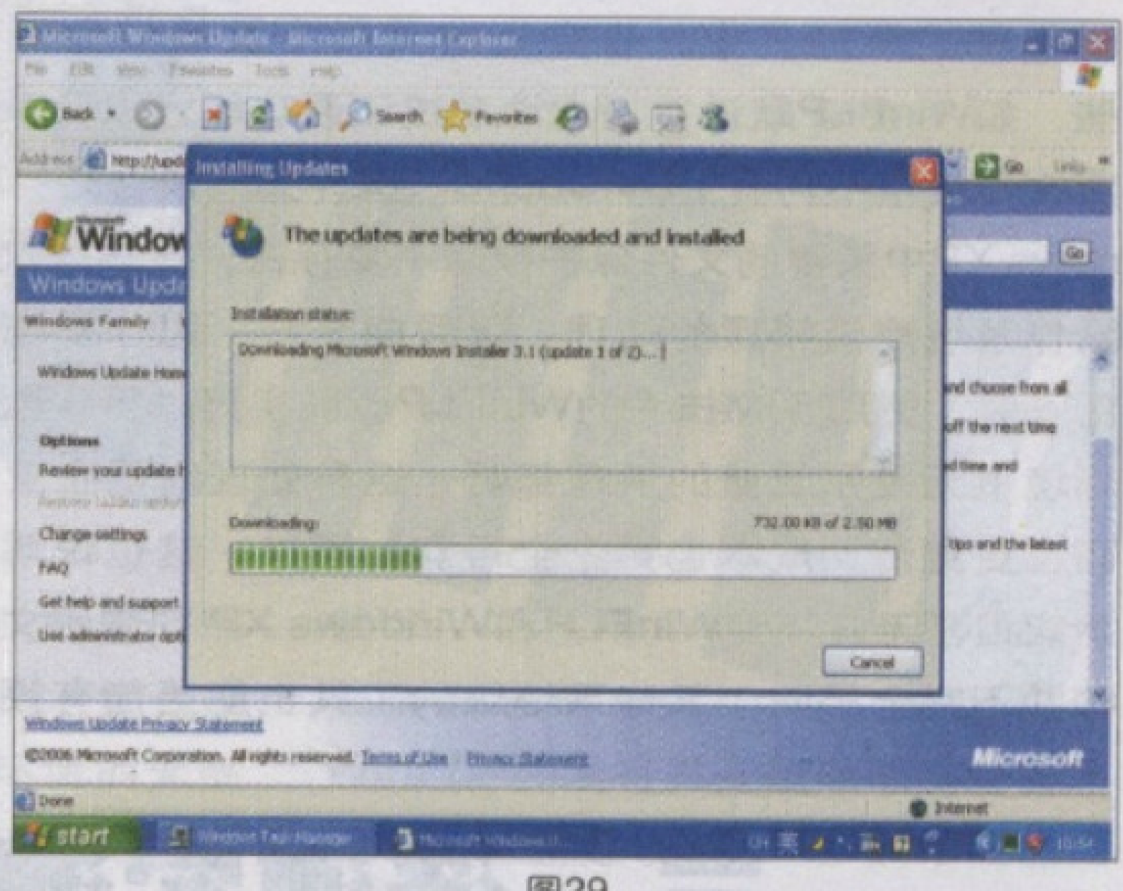


图29

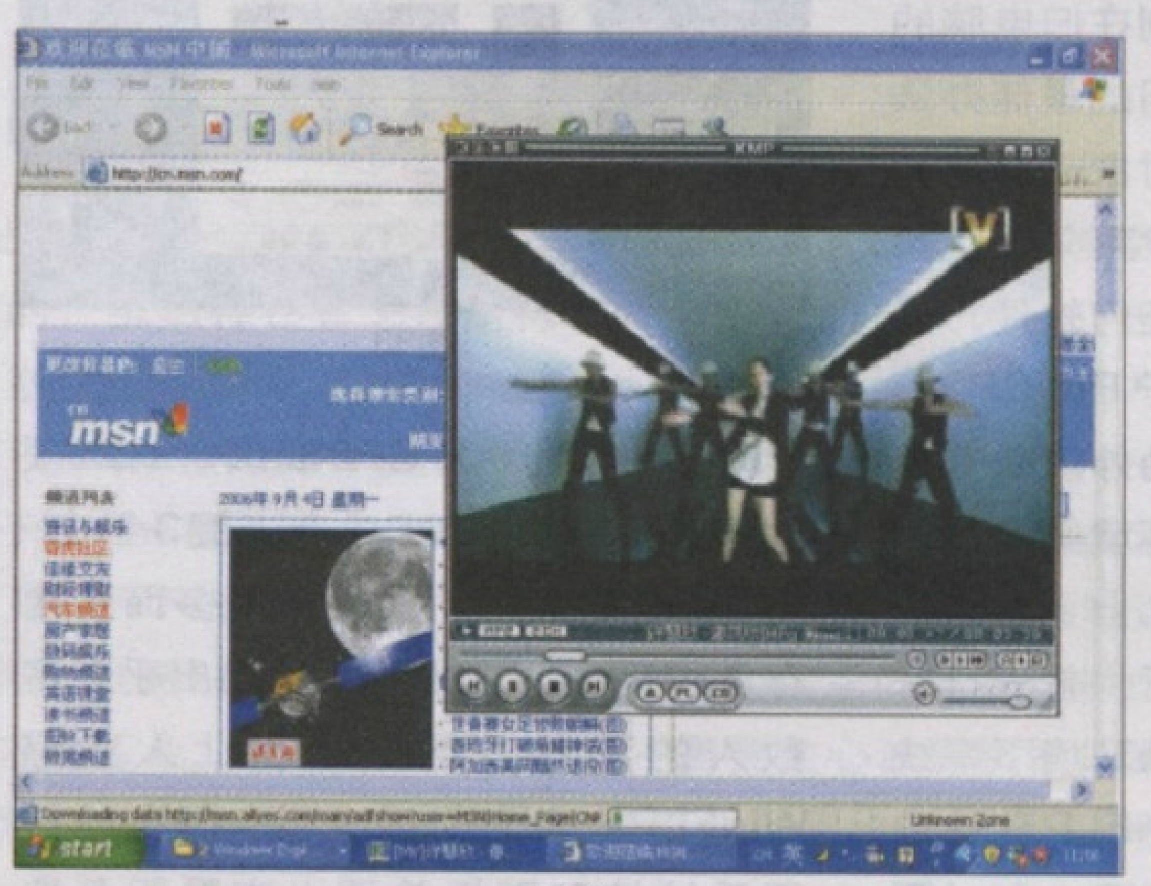
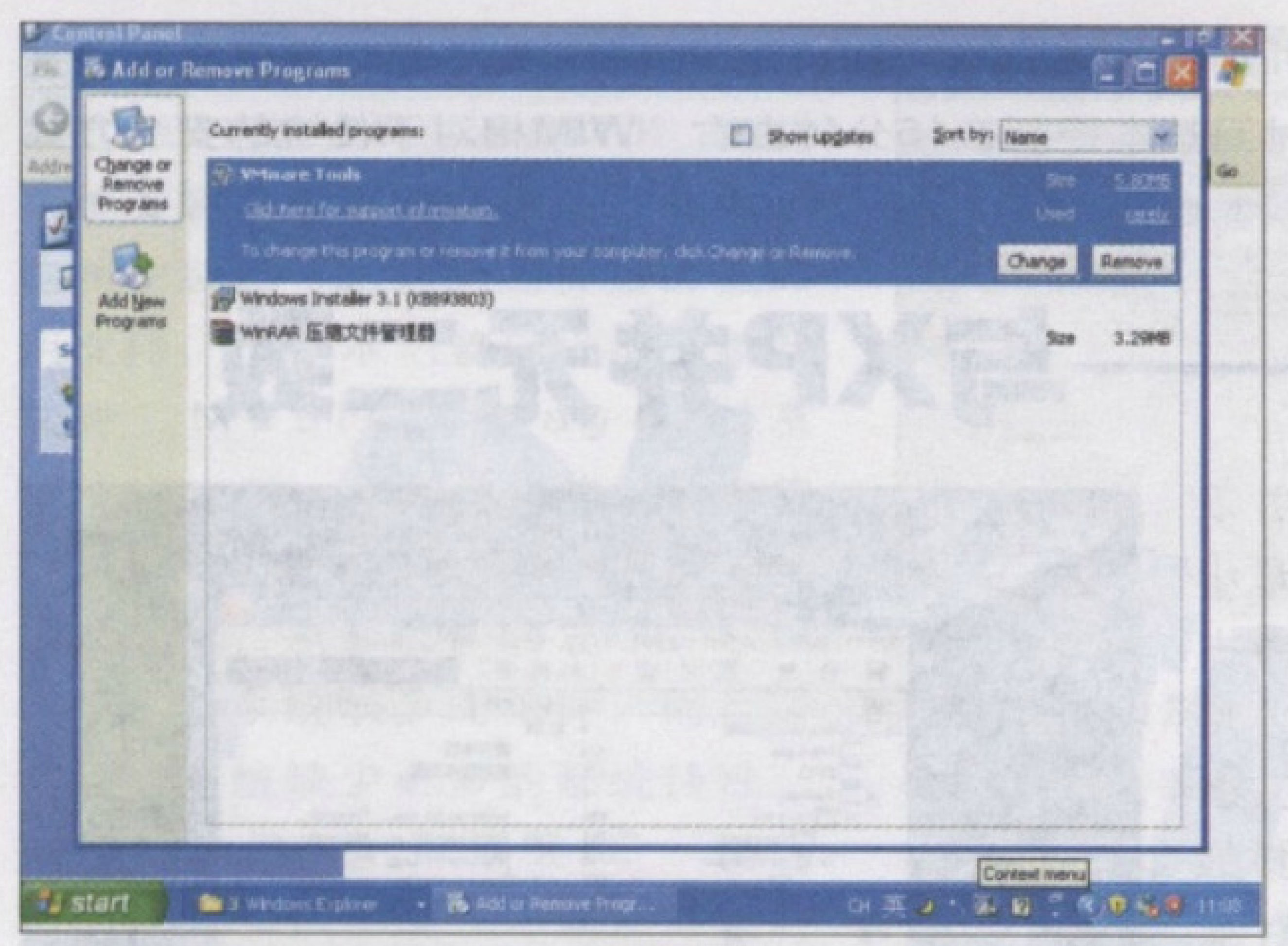
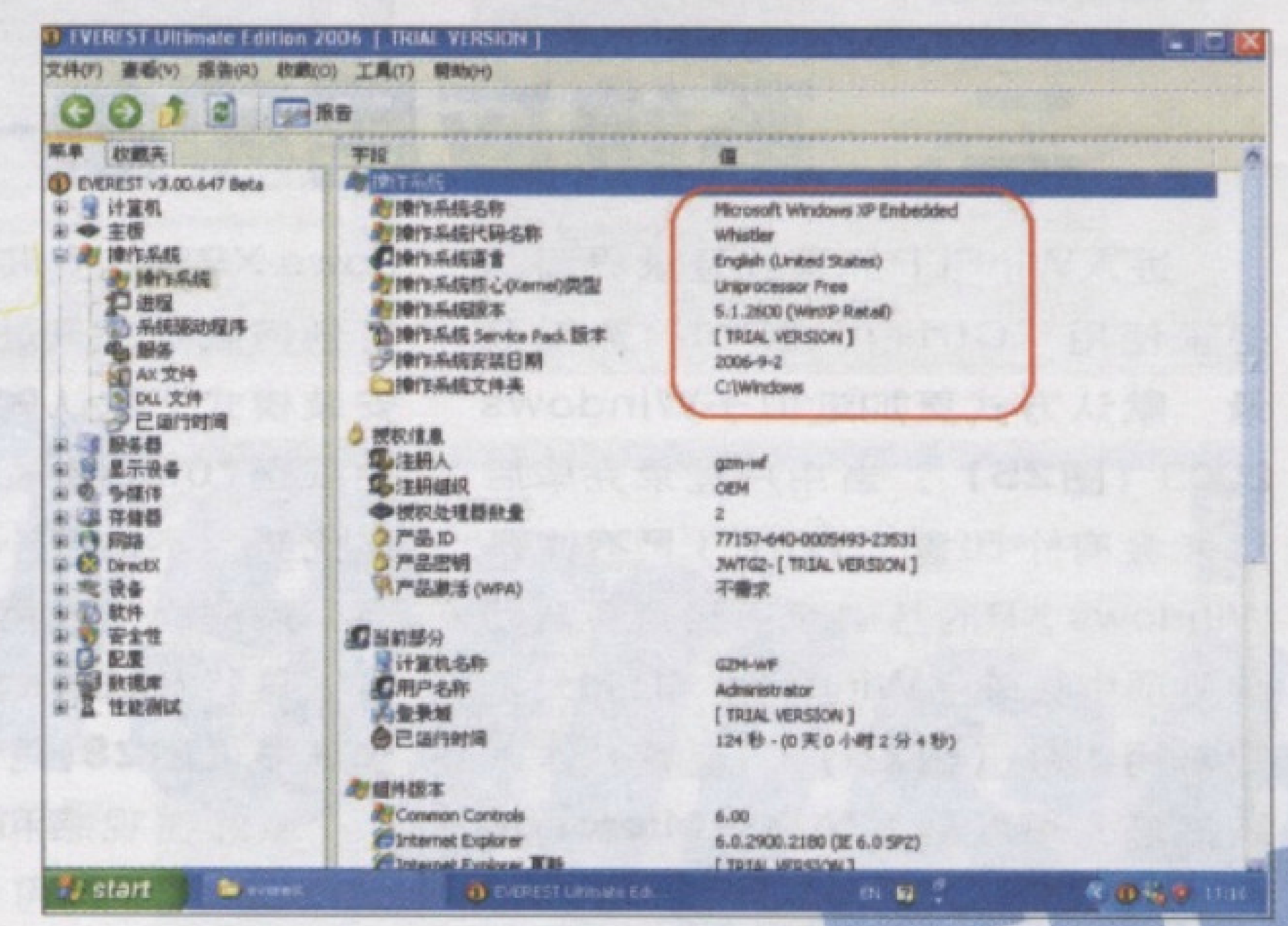


图30

不过，WinFLP与Windows XP SP2并非完全没有区别，如果用户进入控制面板并打开


图31

"添加删除程序"，可看到没有了系统组件安装的功能（**图31**）。也就是说，如果用户需要缺失的系统组件，唯一的办法就是重新安装WinFLP操作系统。这种组件添加模式也不难理解，WinFLP安装光盘中并没有任何安装文件，只有一个操作系统"克隆"镜像，也就不可能进行组件的添加工作。事实上这种根本性的变化还有一些，如WinFLP默认并不启动系统还原功能，以及系统隐藏文件夹中不再有"Dll Cache"文件夹，换言之，Windows XP中关键的文件保护技术不复存在。显然微软对于操作系统崩溃错误的处理，已倾向于整个操作系统的重新安装，使用WIM技术的WinFLP也确实可进行不同硬件环境下无差别批量的快速部署，这种处理对于企业环境而言更经济，成本也更安全可靠。不过，这也说明虽然功能相差无几，但WinFLP和Windows XP SP2的文件结构并不完全相同，某些系统级的工具也能更加有效地证实这点。使用软硬件环境检测工具Everest后，WinFLP终于显示出其本质——Windows XP Embedded，这证实了之前关于安装时的猜想（**图32**）。由于Windows


图32

XP Embedded属于高度组件化的嵌入系统，其具体系统功能完全可像搭积木式的选择，也就不难实现操作系统的定制专用化，事实上极限的情况下，Windows XP Embedded能制作出不到100MB但具有基本功能的XP操作系统，这对于老旧的PC而言确实能提供一定帮助。

此外母语非英语的用户，可放入另一张MUI光盘安装其他语言的MUI，以实现系统界面的转化。MUI光盘提供包括简体中文、繁体中文、法语、德语、日语、朝鲜语在内的界面转化，因此利用语言包用户能轻松实现界面中文化的任务，当然语言包的缺陷是少数界面仍然会保持英文界面，不过对于日常应用而言基本不会带来影响。

三、资源实测对比——并无优势

既然WinFLP号称为旧电脑配置而制作，那么其软硬件兼容性是个首先要关注的问题，如果兼容性不好，仍然是毫无用处。另一方面，软件的资源消耗是不是也能限制在旧电脑的承受范围内呢？解释疑问的最佳办法当然是实测对比。对比对象一方是完全模式下安装的WinFLP英文版，除了硬件驱动外没有安装任何软件，另一方是全新安装的WinXP Pro SP2英文版，同样除了硬件驱动外没有安装任何软件，两者的硬件环境则完全保持一致。

引导进入操作系统后，首先打开任务管理器查看默认启动环境下系统资源占用情况，其中WinFLP默认启动25项进程占用大约94MB内存（**图33**），而WinXP SP2默认启动20项进程占用大约92MB内存（**图34**）。WinFLP默认启动的进程更多而且内存占用稍高，这个结果恐怕出乎大多数人的意料，这不由得让人疑惑WinFLP究竟附带多少后台服务。打开系统控制面板并调出查看服务选项，WinFLP果然附带高达86项服务而且默认启动其中47项，甚至比WinXP SP2附带78项服务默认启动38项还要高（**图35**）。一方面这解释了WinFLP在资源占用上为什么不占优势，另一方面也说明WinFLP的功能其实和WinXP SP2相差无几。

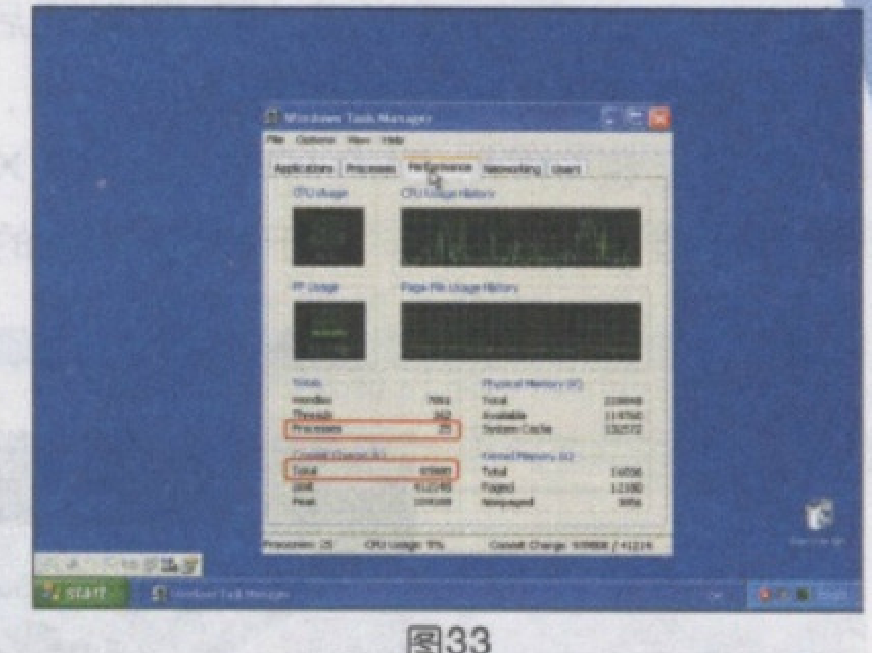
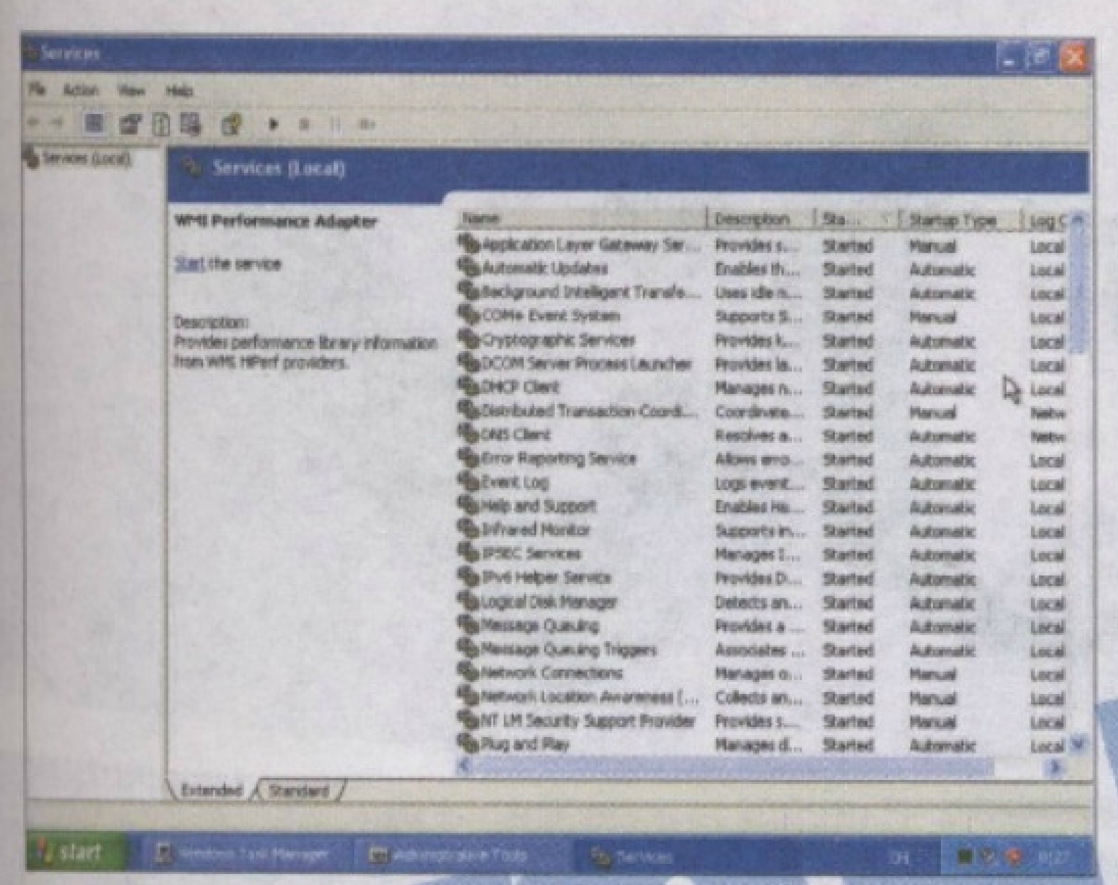
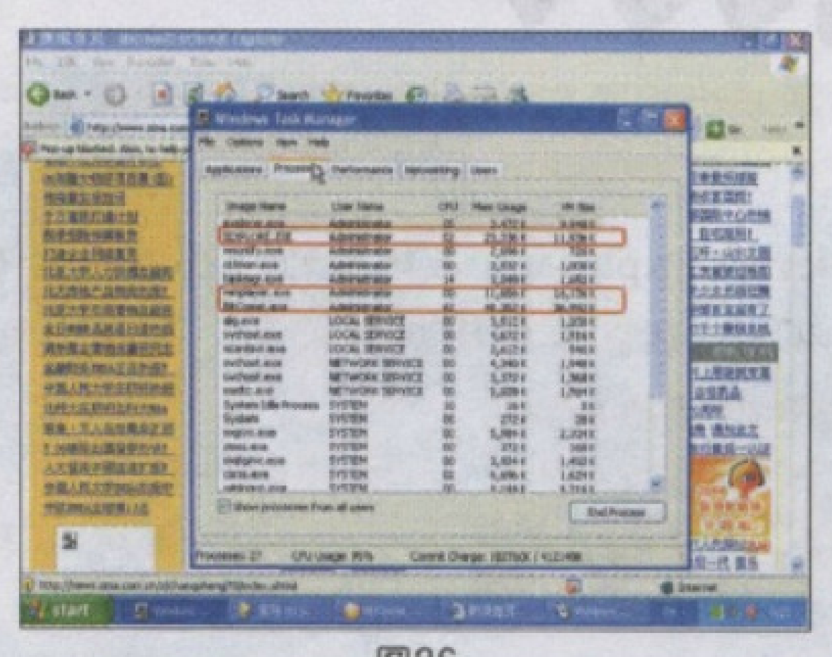

图33

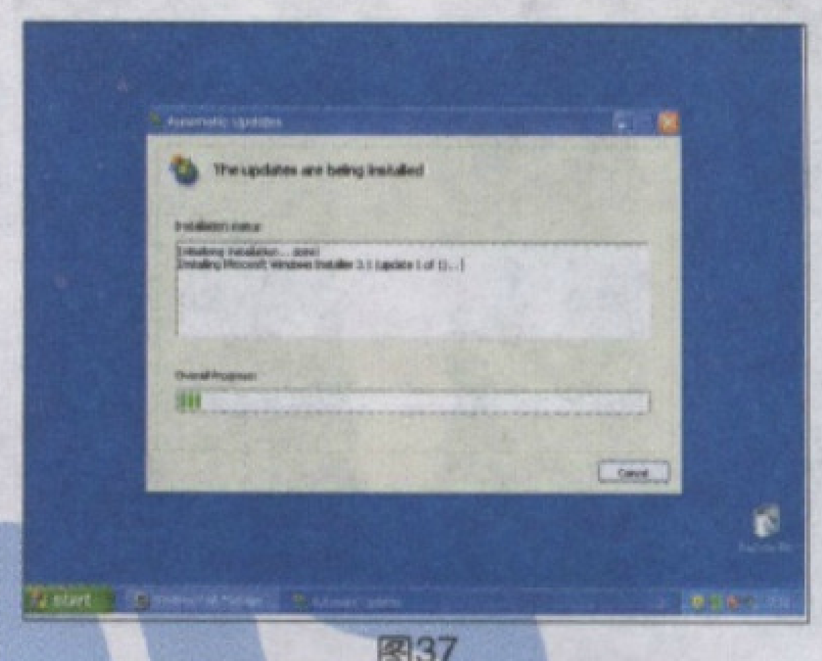

图34


图35

结论很明显，WinXP SP2的系统资源优化方案完全能在WinFLP上应用，也就意味着实际应用中两者的资源占用应该不会有根本差别。不妨测试一个多任务应用环境作为印证，使用BT+IE+WMP模拟常见的多任务测试环境，无论是WinFLP还是WinXP SP2，三者占用系统资源完全一致（**图36**）。也就是说不要期望WinFLP能大幅度降低系统资源占用，从而提升老旧电脑的运行效率，WinFLP仍然只适合较高配置的PC。虽然WinFLP能顺利在微软推荐的低配置电脑上安装并运行，但用户使用Nlite工具去除WinXP SP2的安装限制后，同样也能在微软推荐的低配置电脑上安装并运行，两者的运行效率基本是一致的。如果使用Nlite进一步精简WinXP SP2会让系统的运行效率更高，而WinFLP则更像微软玩的一个小把戏——官方去除安装限制的普通安装版本，并没有进行任何系统资源上的优化。所谓"专用于旧PC的Microsoft Windows XP基础版"指的是旧PC能安装运行，而不是旧PC能运行得很好。


图36

事实证明，WinFLP的主要优势并不是资源占用，而是统一的快速的部署方式，这对于企业而言确实是非常值得肯定的特性。当然WinFLP能否被用户接受，最终取决于WinFLP的软件兼容性，以实现新旧PC环境的无缝顺利过渡。不过这种软件测试较为繁复琐碎，很难得出一个精确的记录而呈现给读者，只能提供决定性的测试结论。首先需要肯定的是，WinFLP的软件兼容非常好，基本没有WinXP SP2能通过而WinFLP不能通过的测试，Windows XP操作系统的重要特性WinFLP也基本拥有，能在线自动更新系统补丁（**图37**），也拥有系统自动还原和远程桌面，重量级的系统功能都得到保留，为第三方软件提供了良好的兼容环境。不过，WinFLP缺失了Windows XP重要的安全技术——文件保护，不过这反而使得许多遭到


图37

限制的软件运行更顺利，不再需要用户主动去修改限制文件保护。笔者分类测试了网络工具、安全工具、办公软件、多媒体软件以及软硬件测试工具，大量测试结果证明，WinFLP的兼容性确实和WinXP SP2没有区别。其实，只要简单分析原理就可知，WinFLP毕竟并没有像Nlite那样真正对系统进行大量精简，WinFLP与WinXP SP2不可能会有根本性的差别，大多数情况下WinFLP都被软件认定为WinXP SP2。

虽然以上测试是针对完全安装的WinFLP，但结论依然适用于最小安装的WinFLP，差别不是太大。例如最小安装的WinFLP精简掉了浏览器IE，不过用户仍然可使用IE的外壳浏览器Maxthon，原因在于WinFLP并没有真正删除IE浏览器的内核，也就是说WinFLP的精简能以不去除功能为前提，这一点与Nlite的精简形成巨大区别，这也是微软官方精简的优势所在。秉承这个前提，各种安装模式下，WinFLP的资源占用、软硬件兼容性就不会有根本性的区别。

四、试用总结

总的来说，WinFLP的大致功能和设置与Windows XP Pro SP2并没有太大的区别，诸如安全中心设置、支持活动目录等这些特性都是企业环境所必需的，虽然存在着文件结构和安装部署的不同区别，但普通用户的体验观感则不会有任何变化，也就是说，不存在新系统应用的学习成本。因此，微软推出的这个产品与之前为发展中国家和教育机构提供的WinXP精简版Windows XP Starter Edition是截然不同的，绝对不要混淆两者的巨大区别。WinFLP完全安装的精简程度并不厉害，甚至远低于使用nlite制作的Windows XP精简版，但系统的稳定可靠性两者不可同日而语，WinFLP保持着显著的优势。此外，WinFLP提供给企业管理员一种选择，不仅可灵活地选择组件为客户端部署，也依然可使用Sysprep工具结合ADS实现大批量部署，相对于WinFLP是为企业旧电脑提供保障方案的口号而言，统一定制、快速部署才是适合目前企业需求的重点。而WinFLP本身并不需要关心计算机的配置新旧，不管是新还是旧电脑都能无区别使用，甚至能取代个人用户的零售版。当然微软肯定不会在零售市场发表WinFLP，然而嵌入式系统的主流应用化确实提供了另外一种思路。



择善而从 IE7 RC1试用手记

■天津 Wusky

编者按：近日，微软公司推出了Internet Explorer 7浏览器的一个临近发布版本Internet Explorer 7 Release Candidate 1（以下简称IE7 RC1），该版本与以往测试版本相比改动较大，并且一般来讲，正式发布版不会再有大的改动，最多只是进一步消除Bug。

一、IE7 RC1的下载安装

IE7 RC1目前提供免费测试下载，感兴趣的用户可根据自己安装的系统版本登录到http://www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=94e5bf41-2907-4415-8f72-da7c2c2ace09&DisplayLang=en下载选择相应版本。

安装程序延续了近期微软软件安装程序的界面风格（**图1**），在安装过程中需要验证操作系统是否为正版。在安装程序中，嵌入了微软集成恶意软件移除程序。系统安装向导验证正版系统后，弹出一个恶意软件移除程序安装界面，用户可根据需要在弹出的窗口中选择安装（**图2**）。

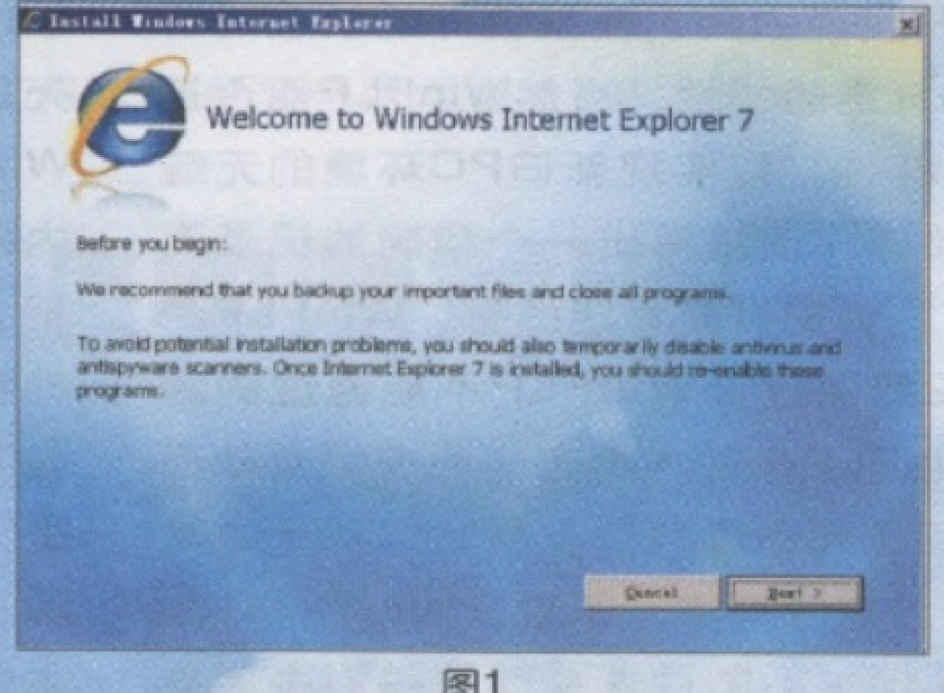


图1



图2

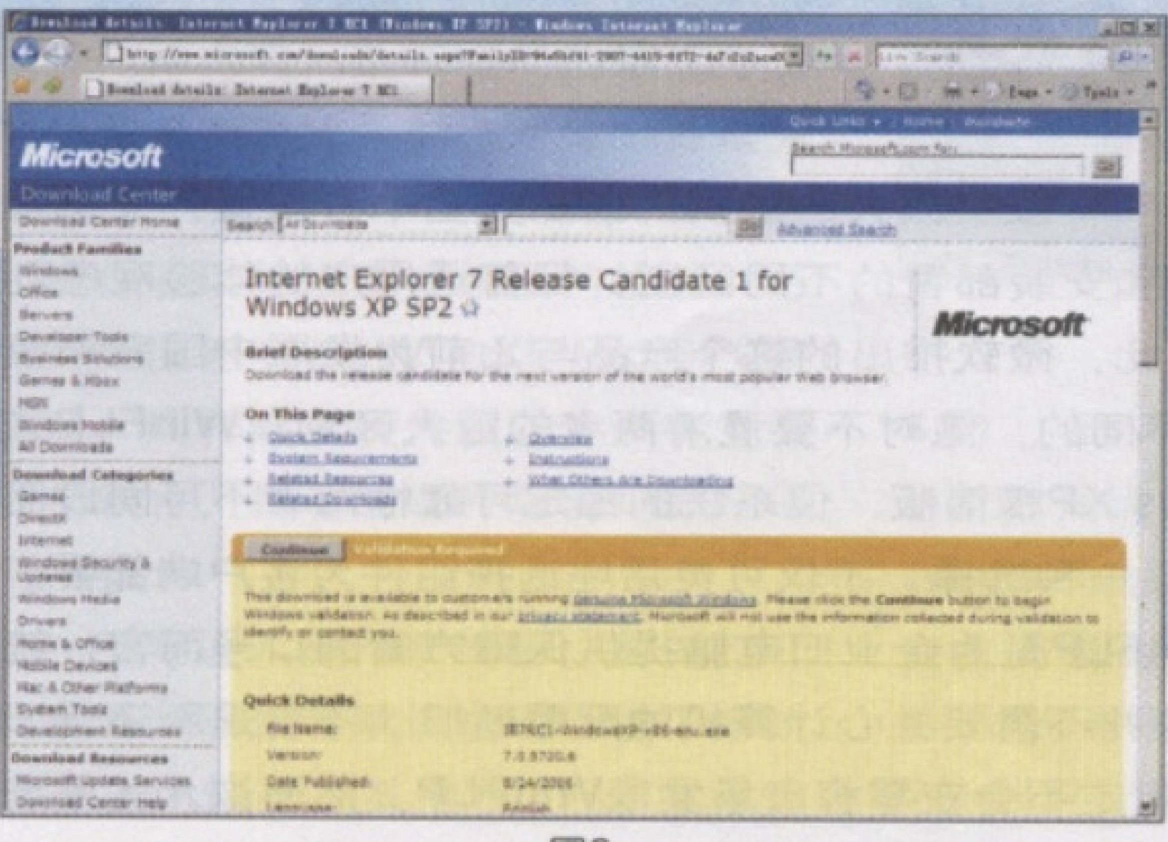


图3

二、界面——简约而不简单

启动IE7 RC1后给我们第一感觉就是界面简洁多了（**图3**），IE6中的那些复杂的菜单栏和工具栏已不复存在。其实从IE7 Beta版本开始，微软开发者就对IE框架进行调整，一路走来IE的工具栏简洁了不少，其目标就是为用户腾出更大的空间浏览Web页。

IE7 RC1界面风格非常接近Windows Vista。IE6中传统的菜单栏及部分不常用的如查找、编码等工具按钮已彻底移除，只剩下"Back"（后退）、"Forward"（前进）、"Refresh"（刷新）和"Stop"（停止）按钮。此外，添加了"Live search"搜索条，看得出微软要把Live系统做得无处不

在的决心（**图4**）。从界面的改观可看出，微软公司确实花费很大心思，想给使用者一个崭新的Web浏览空间。其实IE7 RC1并没有将菜单栏去除，而是在默认的情况下将其隐藏了，当IE7打开处于当前状态下，我们只要单击键盘上的Alt键即可快速启用菜单栏（**图5**）。

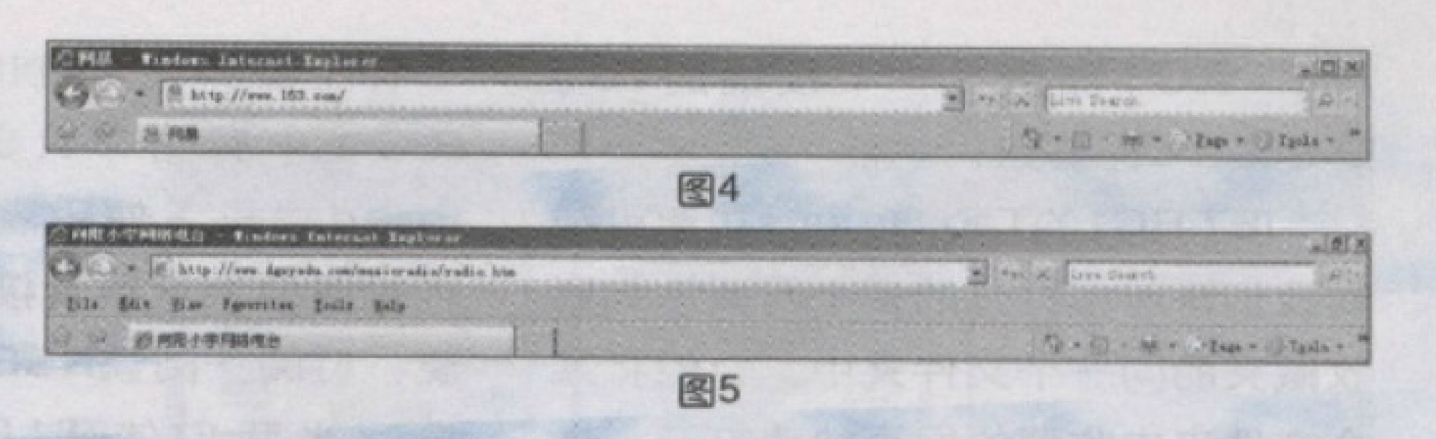


图4

图5

三、日常任务管理更简捷

1.方便的多窗口浏览

多窗口浏览是早就决定要拥有的功能，否则IE就太跟不上时代了。所以该功能是IE7的重头功能，在Beta版本中就支持该功能，但由于设计原因，起初的标签功能有些不稳定，多次改进后，在IE7 RC1中该功能已变得相对完善了。

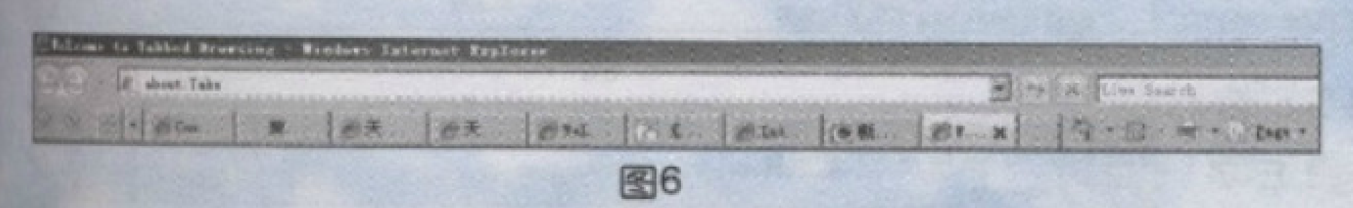


图6

IE7 RC1多窗口浏览功能，和其他多窗口浏览工具类似，都是以标签的形式显示多个网页（**图6**）。在该程序中，我们可单击标签按钮右侧的“新建标签”，打开一个新的标签页，浏览多个网页。每个标签按钮上都会显示出当前网页的名称，用户可使用鼠标切换标签来对各个网页进行切换浏览。当前被激活的标签按钮上有一个“×”小按钮，单击可方便地关闭当前浏览的网页。只是要关闭其他页面，需先将其激活，有些麻烦。

IE7 RC1多窗口浏览功能确实给用户带来方便，打开多个标签页后也非常稳定。但还有很多需要改进的地方，如程序并没有提供双击关闭、锁定、拖拽、一键关闭所有窗口等方便实用的功能等。毕竟微软第一次设计多窗口处理，这方面的功能很难做到全面和好用。

2.快速的标签定位

为了能快速在各个网页间进行切换，IE7 RC1还提供了非常方便的“快速定位”功能，使用该功能用户可在一个界面查看所有开启的标签网页内容，并且能快速切换。

在标签栏左侧，我们可看到有关4个小方格组成的“Quick tabs”（快速定位键）按钮，单击该按钮右侧的下拉菜单按钮，程序会显示出所有打开的网页名称（**图7**）。这个按钮就是标签定位按钮，当打开多个标签页后，单击“Quick tabs”按钮，IE7 RC1会将开启的所有标签网页缩成缩略图的形式集成到一个窗口显示出来（**图8**），微软将该界面称为快速定位界面。程序默认一个页面能显示9个网页缩略图，如果打开的网页过多，快速定位界面的缩略图将缩小。在快速定位界面单击某个网页缩略图，IE7 RC1就会自动切换到该标签项下进行浏览。

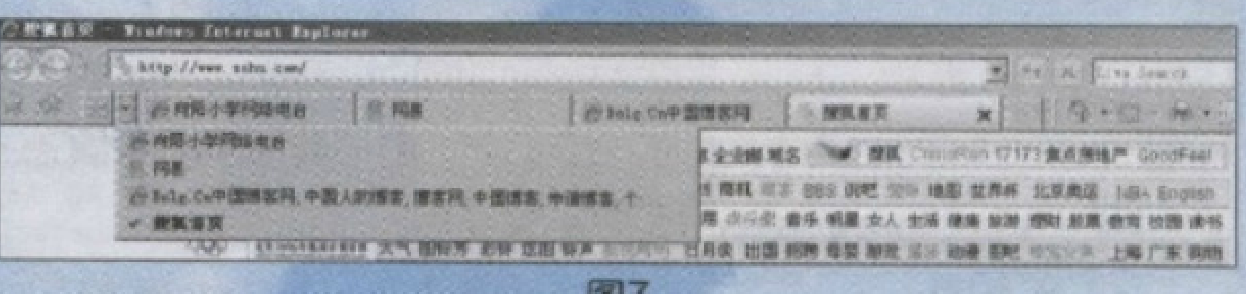


图7

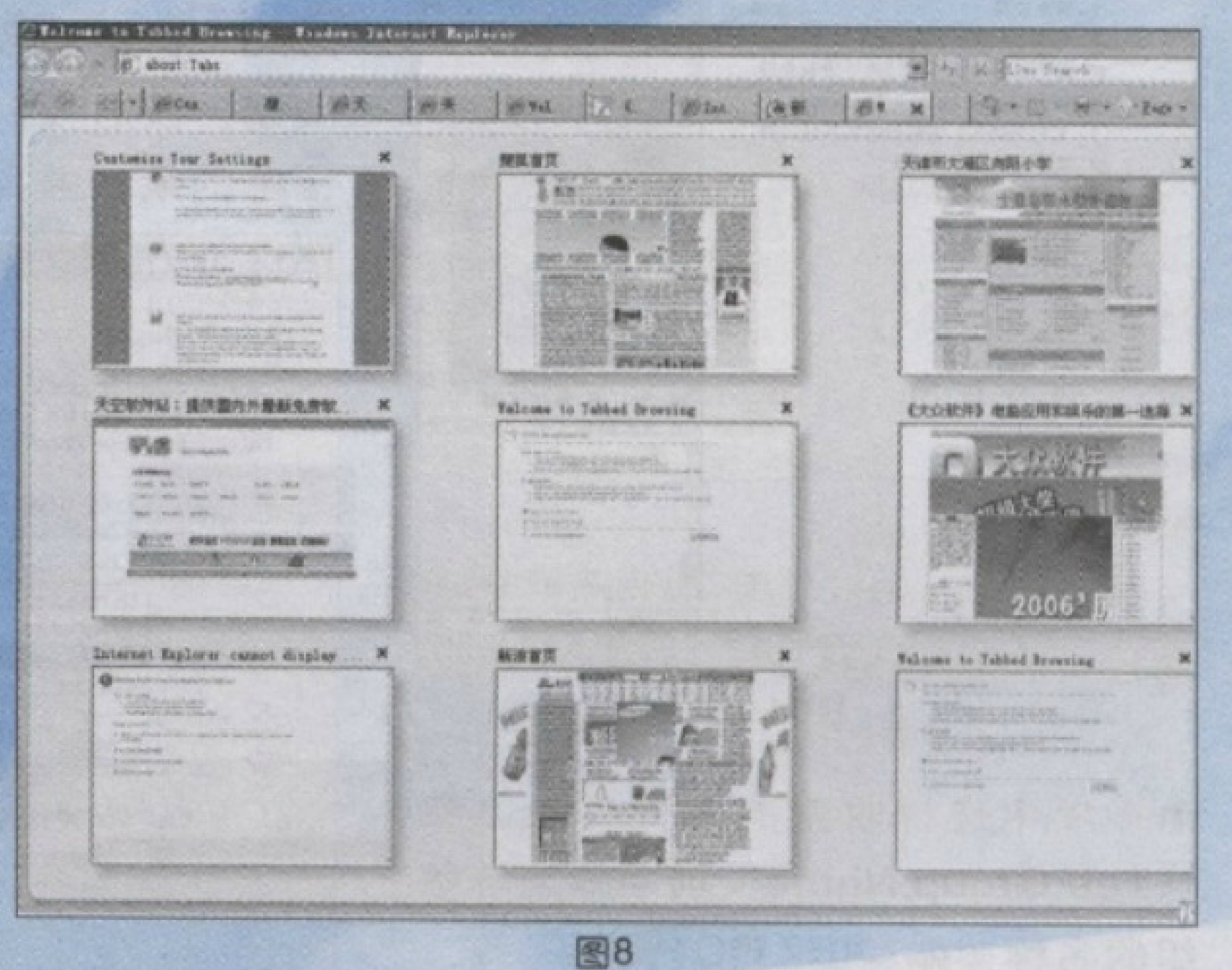


图8

其实IE7的标签功能已不再是什么新鲜事物了，像遨游（Maxthon）、Opera等浏览器早就提供了该功能。但IE7 RC1提供的快捷定位功能确实给IE7增添几分亮点，也方便了使用。但当我们打开过多网页使用快速定位功能时，略有停滞的感觉。

3.便捷的标签组

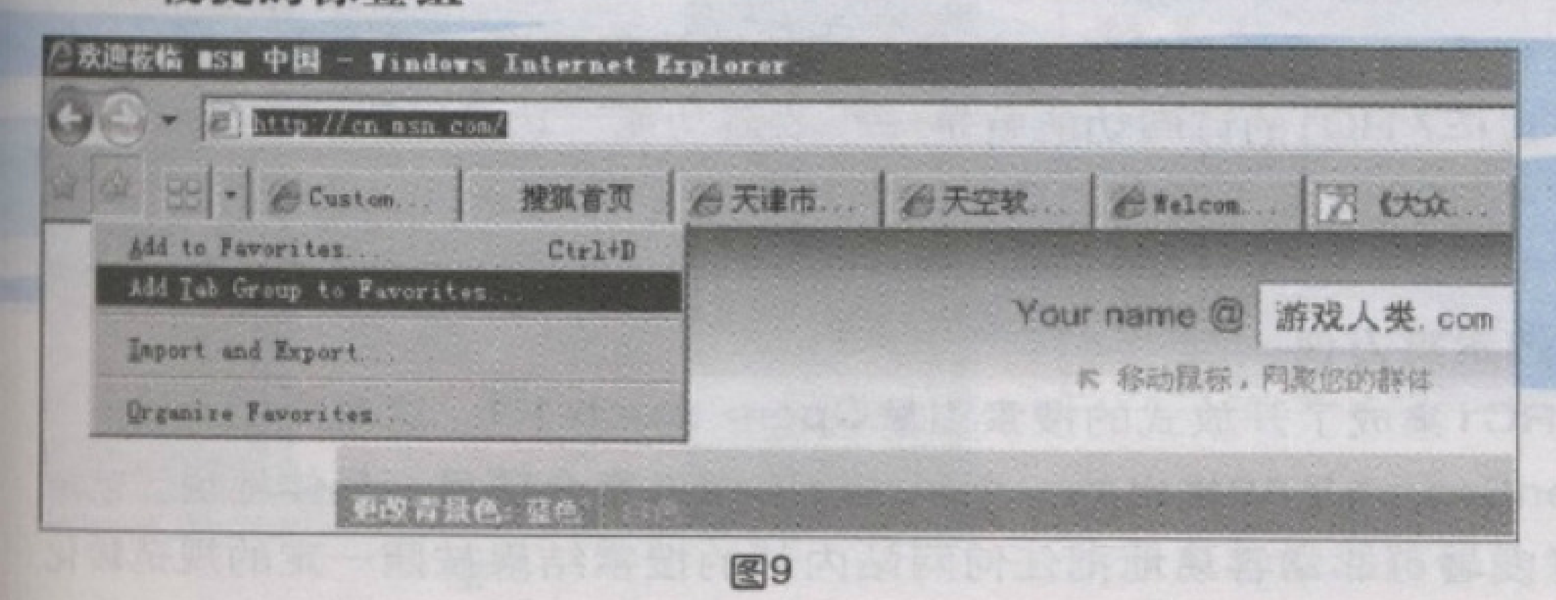


图9

相信使用过遨游的朋友都知道，当关闭遨游浏览器后，程序会提示用户是否在下次启动时本次浏览的网页，如果选择是，下次在启动遨游，程序会自动为我们打开上次浏览的网页，这样我们一次不能完成的浏览任务可留到下次继续完成。可是，如果在两次浏览网页之间使用遨游浏览其他页面，那么下次就不能打开上次保存的网页了。IE7 RC1就能变相地办到这一点，因为

IE7 RC1提供了一个便捷的Tab Groups（标签组）功能。

IE7 RC1的Tab Groups功能可帮助我们快速将打开的多个网页添加到收藏夹的同一个文件夹中，也能将某个文件夹中收藏的网页快速打开。当用户使用IE7打开多个网页后，想将这些网页添加到收藏夹时，单击“添加收藏夹”按钮，在弹出的下拉菜单中选择“Add Tab Group to Favorites”（添加标签组到收藏夹）命令（**图9**），打开“添加收藏夹”对话框（**图10**），在“Create in”项中选择收藏的文件目录。在“Tab Group Name”项中输入标签组的名称，如“IE7 RC1资料”等，单击“OK”按钮，这样我们就可将打开的网页一起收藏到“IE7 RC1资料”文件夹中。如果下次想打开这些网页继续浏览时，只要在收藏夹边栏中单击想要打开的该组文件夹右侧的“→”按钮（**图11**），即可快捷地将该文件夹下面收藏的网页打开。

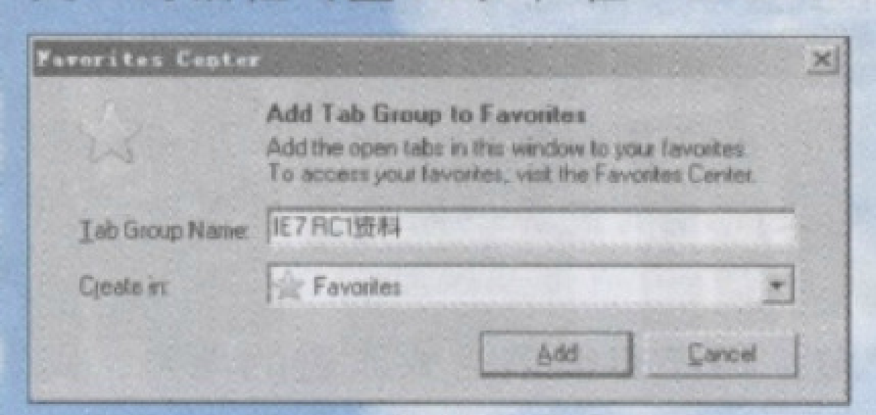


图10

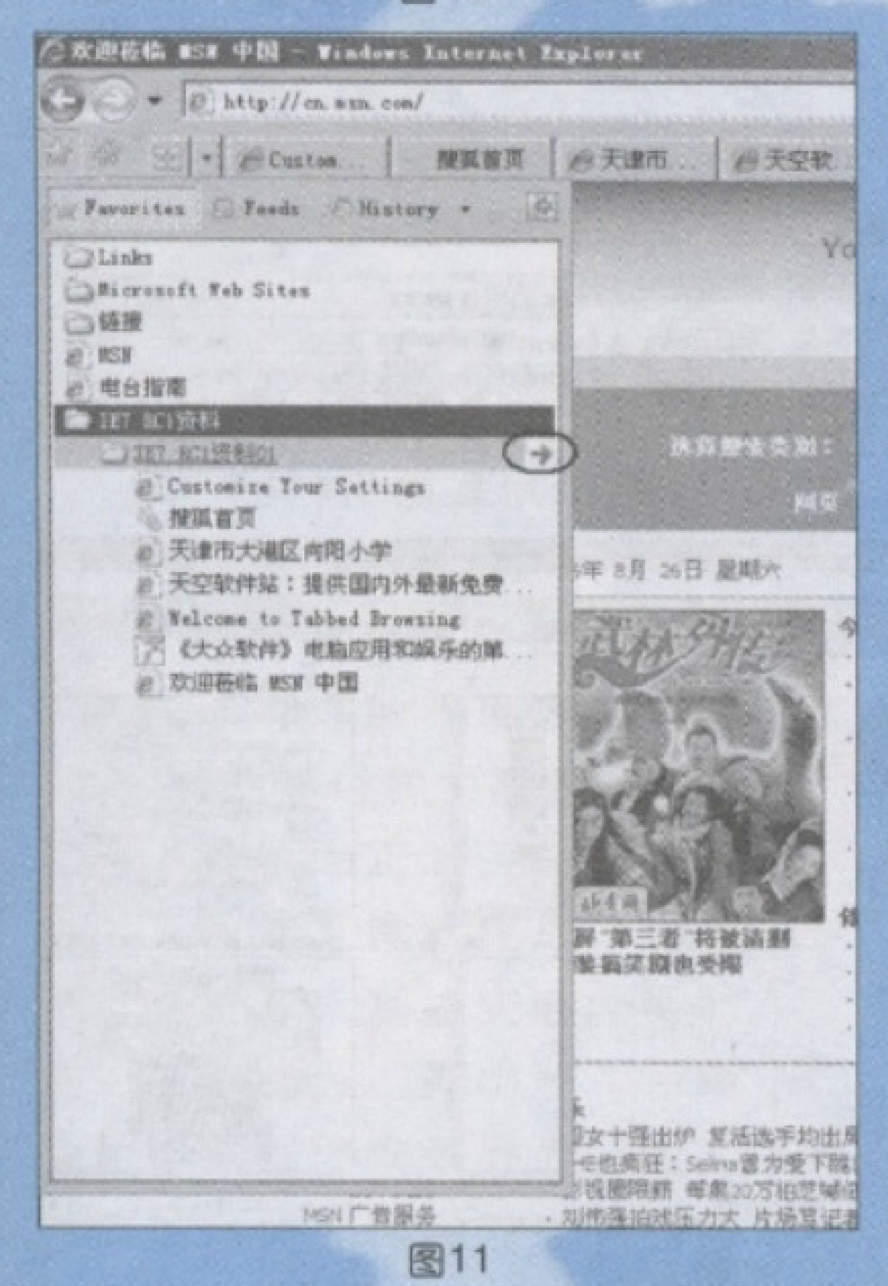


图11

4.RSS订阅更轻松

RSS已成为互联网用户浏览的一种主流方式，在IE7 RC1中整合了RSS Feed功能，使用者能轻松通过浏览器直接发现、订阅、阅读RSS信息。当我们使用IE7 RC1打开某个包含RSS标记的网页时，IE7 RC1工具栏中的RSS按钮就会变成彩色状况，单击该按钮右侧的下拉菜单将显示RSS信息（**图12**）。在RSS信息显示窗口中，IE7 RC1给出一个Displaying对话框（**图13**）。在上面的文本框键入相应关键字，程序会自动筛选需要的信息。在“Sort by”（类别）中，我们可按照Date（日期）、Title（名称）、Author（作者）等对RSS信息进行排列显示。

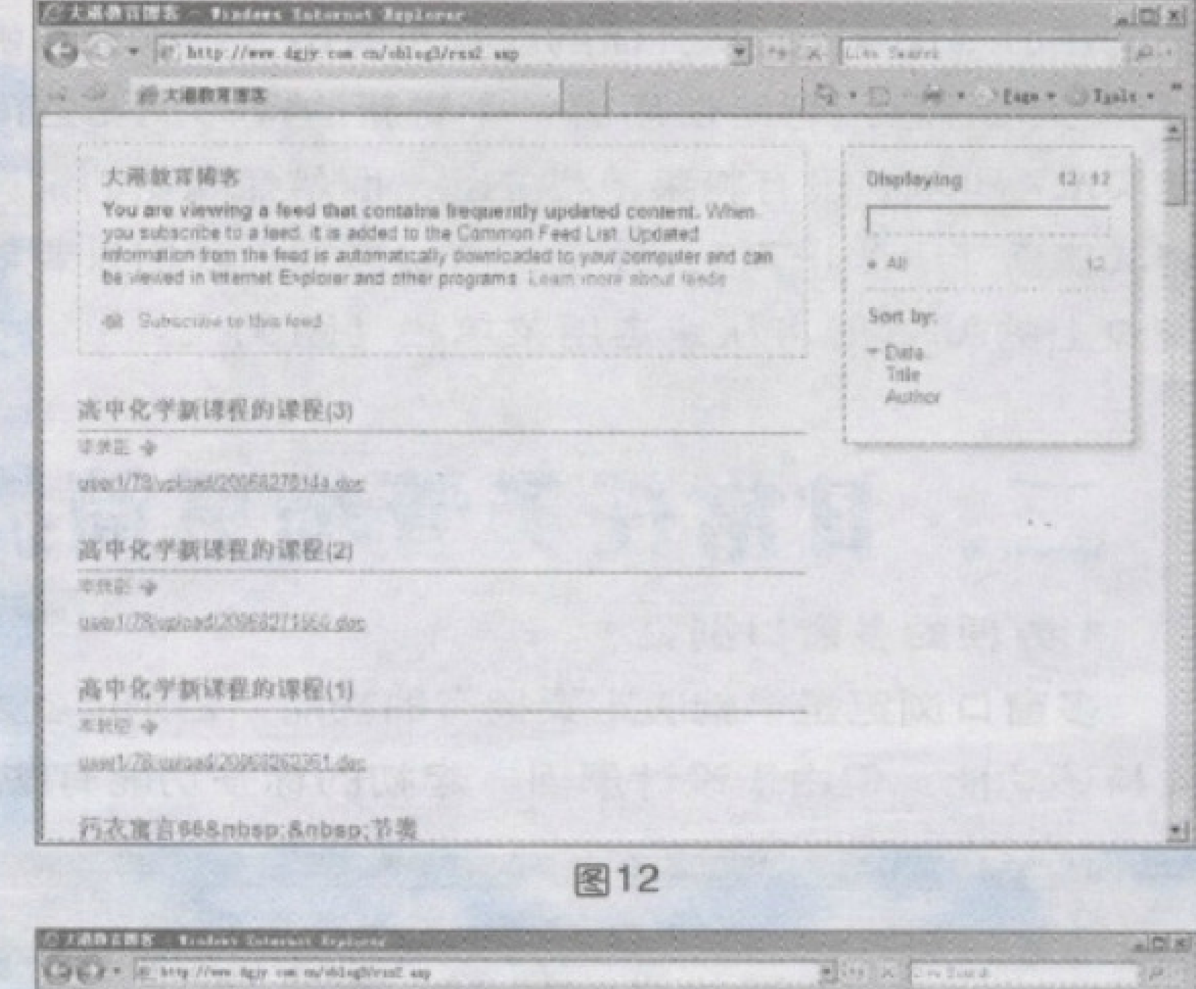


图12

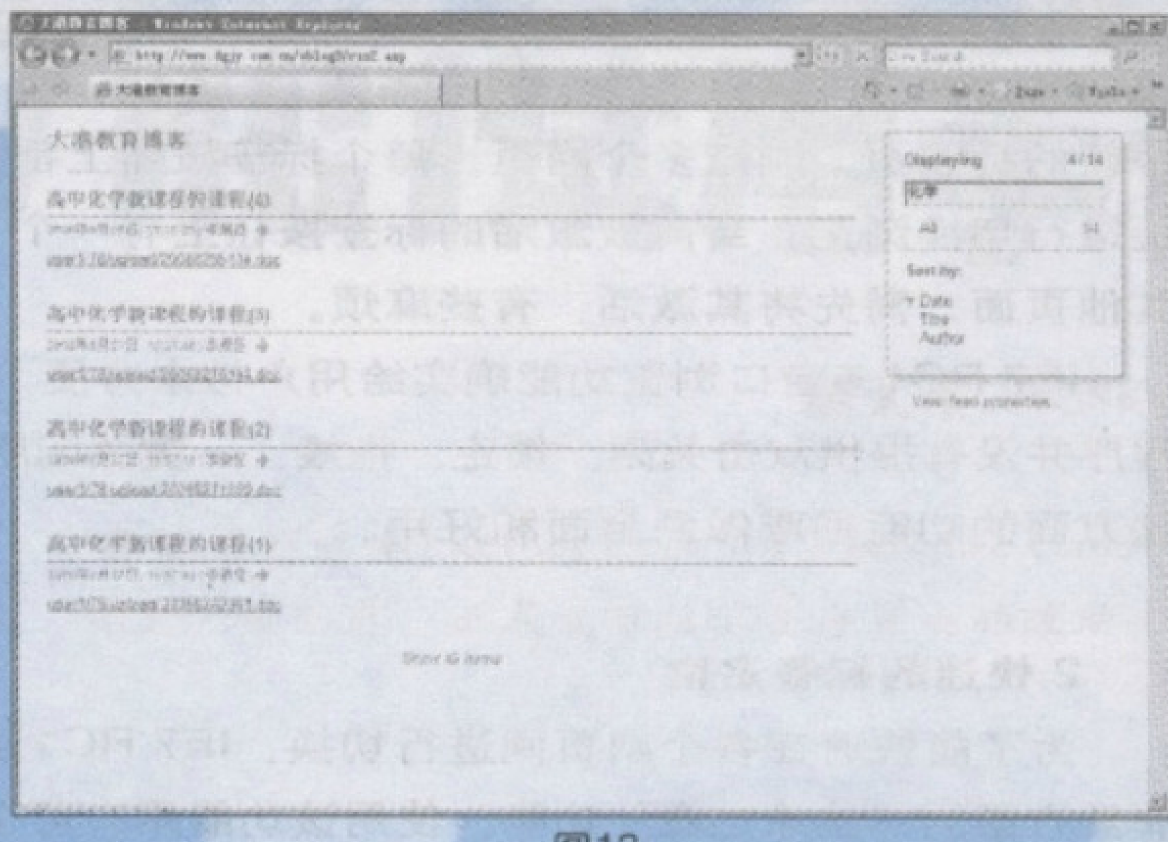


图13

如果想订阅该RSS信息，单击该界面黄色区域中的“Subscribe to this feed”链接，弹出一个收藏夹对话框，输入相关名称后即可将RSS信息添加成功。以后我们只需在Feeds列表中，单击相应的RSS信息即可浏览该RSS信息的最新内容。

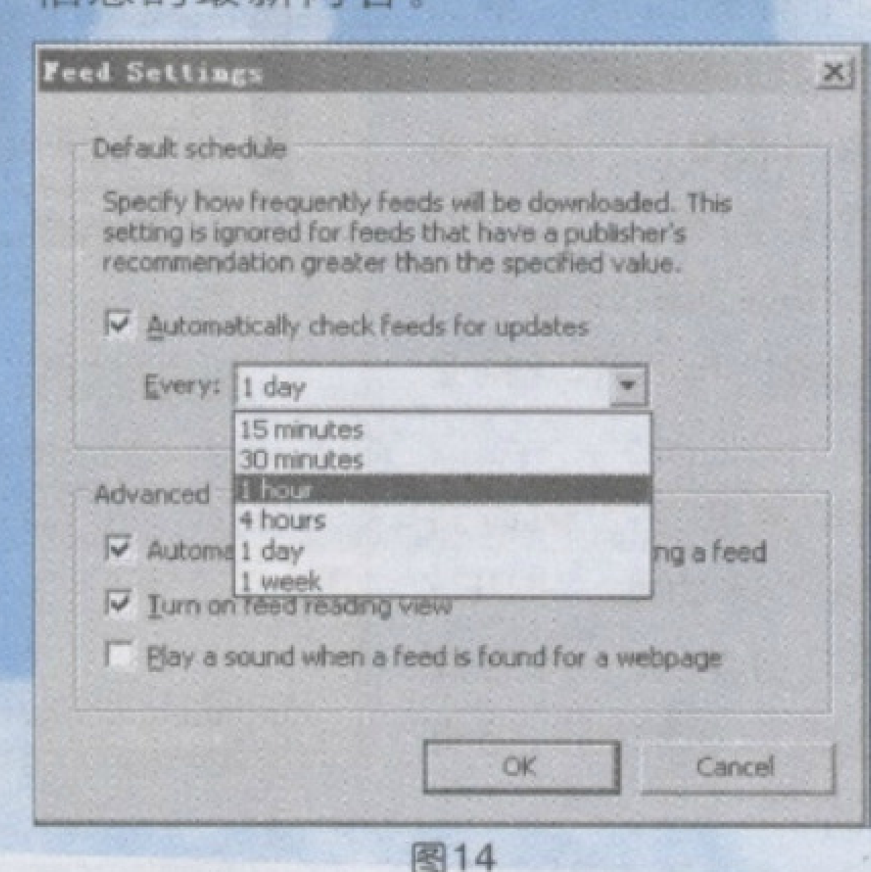


图14

IE7 RC1提供了RSS信息自动刷新功能，程序会自动更新RSS信息上我们设定的时间。用户想要设置新的时间，可在Internet选项设置界面中的“Content”→“Feeds”→“Setting”中进行相应设置（**图14**），以后程序会按照设置的时间自动更新所有收藏的RSS信息。

在IE6中程序不支持RSS功能，我们只能安装一些RSS阅读工具来完成。由于RSS日渐主流，一些第三方Web浏览工具也提供了一些RSS支持，但他们大都是以提供插件的方式来支持RSS信息。而IE7 RC1的RSS直接整合在程序中，成为系统的一部分，这样给我们阅读、订阅RSS信息带来方便。不过IE7 RC1的订阅功能就是一个收藏功能，功能过于简单，如果IE7中内置一个RSS阅读、订阅工具，这样就强大多了。

5.让搜索更方便

IE7 RC1集成了开放式的搜索引擎OpenSearch 1.1，这是个很不错的创意。OpenSearch是A9推出的一个网站搜索结果聚合项目。具体地说，就是让网站开发者可非常容易地把任何网站内部的搜索结果按照一定的规范转化

成RSS格式。OpenSearch还将提供搜索结果的RSS输出，配合IE7中的RSS订阅功能轻松获取搜索结果。

搜索时，在IE7 RC1工具栏的搜索框中输入需要搜索的关键字，单击“搜索”按钮，随后会在浏览器界面列出搜索结果，在此我们可看到某些搜索结果下面出现一个绿色箭头，单击该箭头显示其他网站的更多搜索结果（图15）。

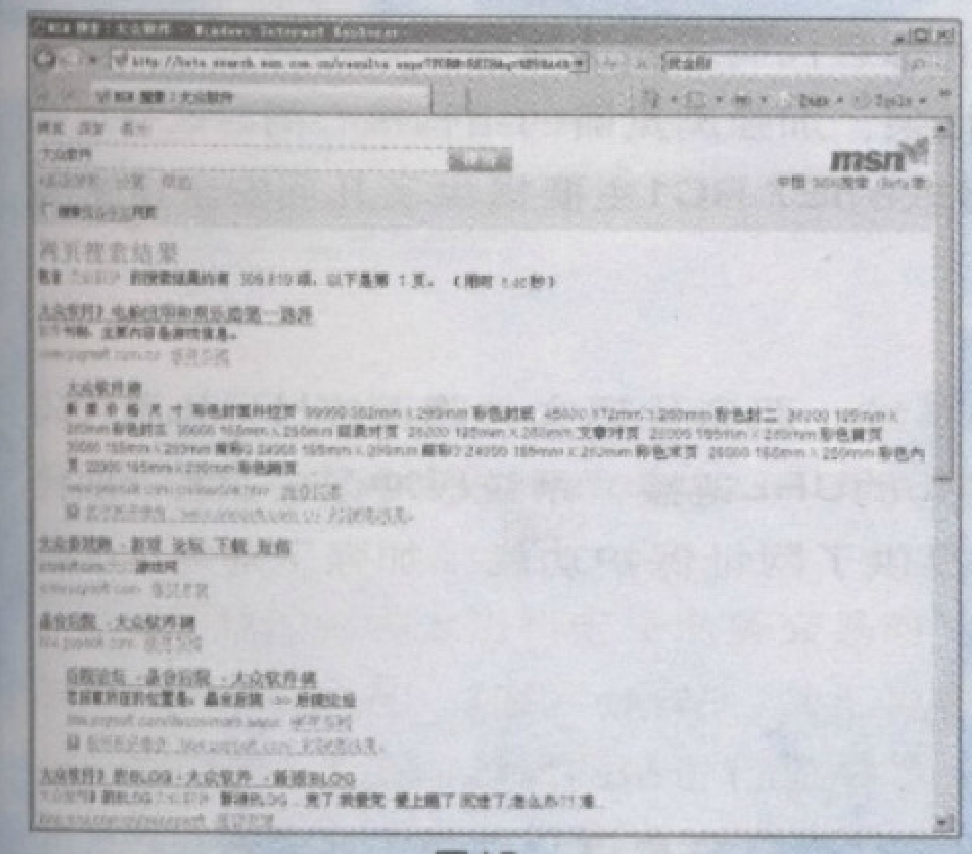


图15

而OpenSearch的特别之处就是可将搜索结果转换为RSS信息，这样以后我们输入关键字，页面中再有更新内容就可及时了解。此时我们看到IE7工具栏上的RSS按钮已变为高亮状态，单击该按钮可看到搜索结果的RSS信息。在此还可按照订阅RSS方法将其添加到收藏夹，方便以后信息查询。

6.独特的打印功能

在浏览Web网页时，网页大小不同，一些需要打印网页的用户很多情况下无法在一张纸上完整打印一个页面，分页打印时，有时还会出现图片打印一半的现象。IE7 RC1提供了一个独特的打印预置功能，这也是IE7 RC1提供的又一非常实用功能，通过这个功能可帮助我们非常方便地调整打印页面的布局，轻松打印出整个网页或部分网页内容。

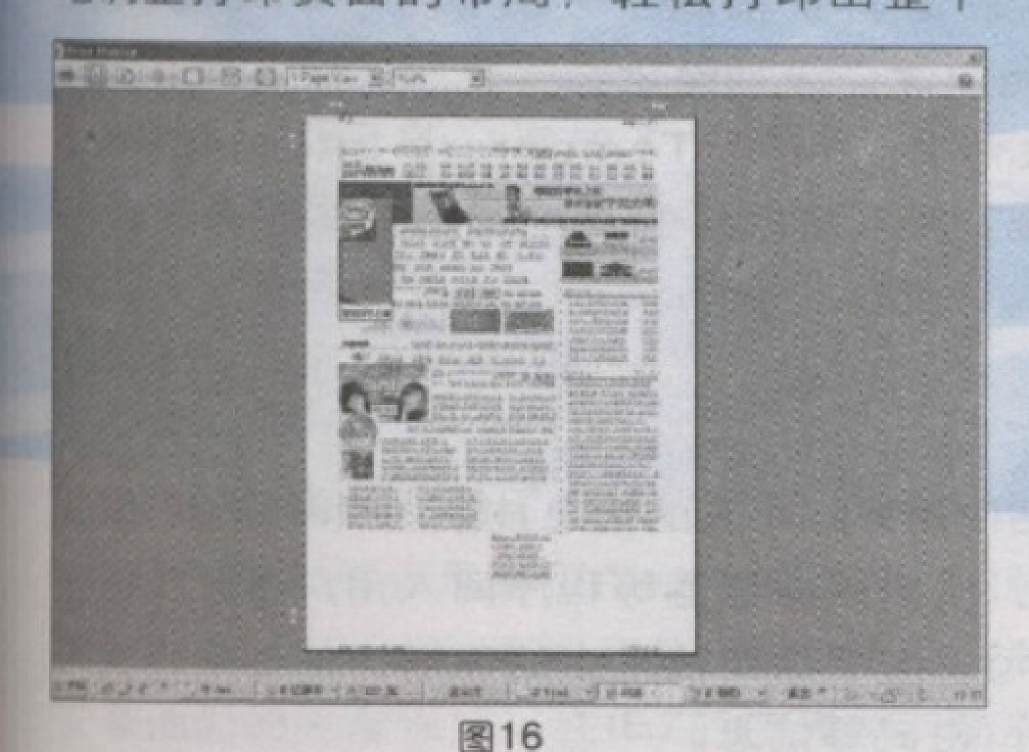


图16

首先在工具栏中单击打印按钮右侧的下拉菜单，随后选择“Print Preview”（打印预览）命令，弹出一个打印预览界面，在该界面中程序提供了页面打印、整页填充打印等功能，在单页显示状态下，可拖动打印页面周围的箭头来调整网页在纸张上的布局（图16）。随后单击“Page View”下拉菜单可分页对打印效果进行预览（图17）。

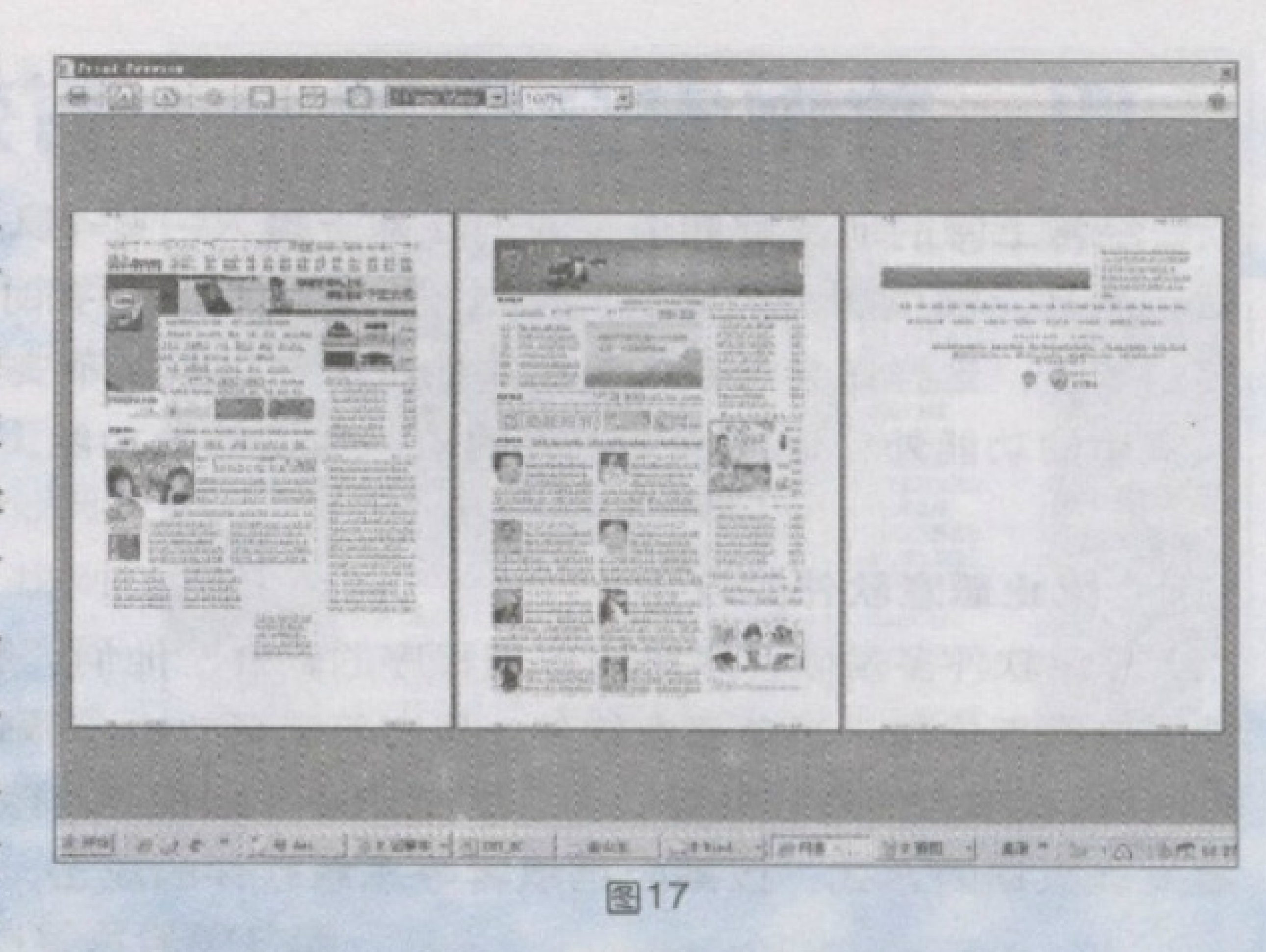


图17

IE7 RC1的打印预制功能弥补了IE6和其他浏览器对于超长网页不能正常打印的不足，通过我们在程序中的简单设置能完好地打印出各种形式的网页，让网页输出成了现实。

7.网页的缩放功能

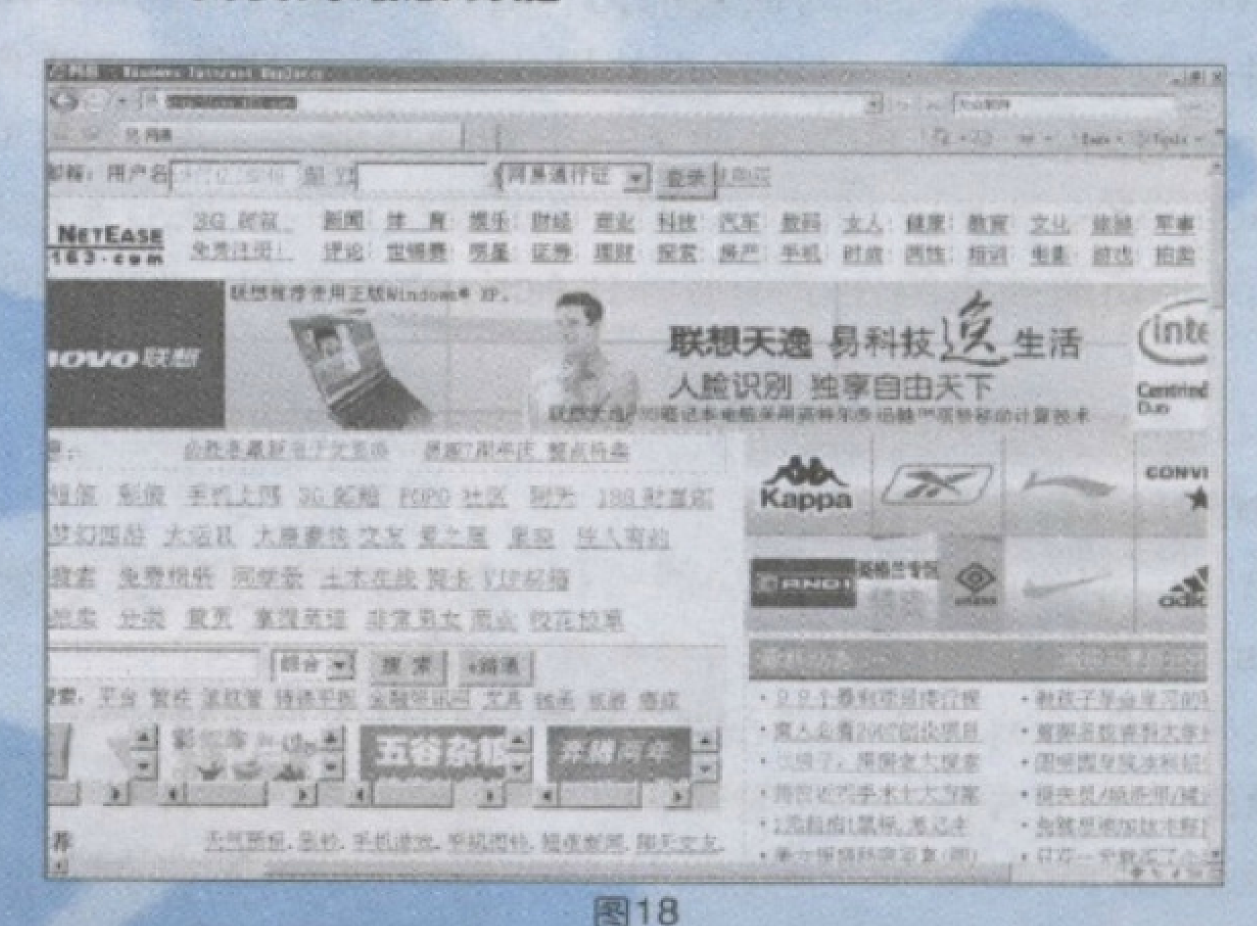


图18

图19

为了改善使用者浏览习惯，IE7 RC1增加了一个页缩放功能（图18），让使用者能根据自己的浏览需要增加或减少页面大小。使用时单击工具栏右侧的“Page”命令，在下拉菜单的“Zoom”项中选择需要缩放的尺寸即可（图19）。

总体来看，以上功能虽然有部分创新之处，但大多数还是吸取其他浏览器的优点，如分页、网页缩放等都是目前受欢迎的浏览器功能特征。如果IE继续这样改进同时做好安全工作的话，估计很多其他浏览器的爱好者也会投向IE的。

四、数据安全保护——有效性还待时间验证

经常上网的朋友都知道，我们在网上输入一些个人信息（如银行卡账号、密码等信息）时经常会被一些诈骗网站、木马、蠕虫病毒等盗窃，造成不必要的损失。有时在浏览Web网页的时经常会遇到一些恶意网站代码或非法程序的攻击，这样还会给我们系统中的数据带来很多不安全隐患。新版本的IE7构建了一个新的框架，除了提供简洁而又实用的功能外，还提供了强大的动态数据保护功能。

1.阻止恶意软件的攻击

恶意软件多是破坏系统中应用程序的软件，他们一般都是通过浏览器的一些漏洞进入系统。为了确保用户更安全地浏览网页信息，避免恶意软件、黑客等工具攻击，微软公司收集了大量的恶意代码或非法软件，包括蠕虫、病毒、Adware和暗中侦察软件等，为了防范这些非法程序，微软重新设计了IE7框架，加强浏览器的结构核心同时改善浏览器处理数据的方式，以期阻挡黑客等恶意软件的攻击。对于数据保护，微软的IE7 RC1主要提供了几项安全措施。

A.网址处理保护

网址攻击，其实就是攻击者已在Web浏览器里利用内在码攻击一个系统。恶意代码文件隐藏在HTML源代码中，我们浏览该网页时，一些恶意代码就会被植入系统。使用者单击HTML的URL链接，系统缓冲区会执行一些代码安装黑客程序。微软为了防范这些恶意代码进行攻击，在IE7 RC1中提供了网址保护功能，加强了对网址代码的处理。

B.Opt-In阻止非法ActiveX控件入侵

IE提供的ActiveX可扩展浏览器的在线能力，在IE6中一些常用ActiveX控件默认被启用，这样一些恶意代码的开发者利用这个控件窃取用户信息，损坏用户的操作系统、程序等。在IE6中，对抗这些恶意控件的方法就是从计算机中卸载非法的ActiveX控件。IE7 RC1增加了一个新的功能——ActiveX Opt-In（ActiveX选择性加入），这意味着除非你同意，否则ActiveX支持在IE7的默认设置中是被禁止的，从而有效地阻止了非法ActiveX控件的入侵。IE7 RC1提供的ActiveX Opt-In功能确实阻止了一些非法ActiveX的入侵，但默认禁止ActiveX功能也可能给我们浏览网页带来麻烦。

C.Fix My Settings（修复我的设定）

IE7 RC1推出了一个新的安全提示功能——"Fix My Settings"。这个功能可让用户免受不安全站点的攻击。当我们浏览某些不安全站点时，IE7 RC1会弹出一个警告信息条（**图20**），当用户在安全设置窗口选择了"Fix My Settings"时，可看到修复的项目已变成红色，进行提示。

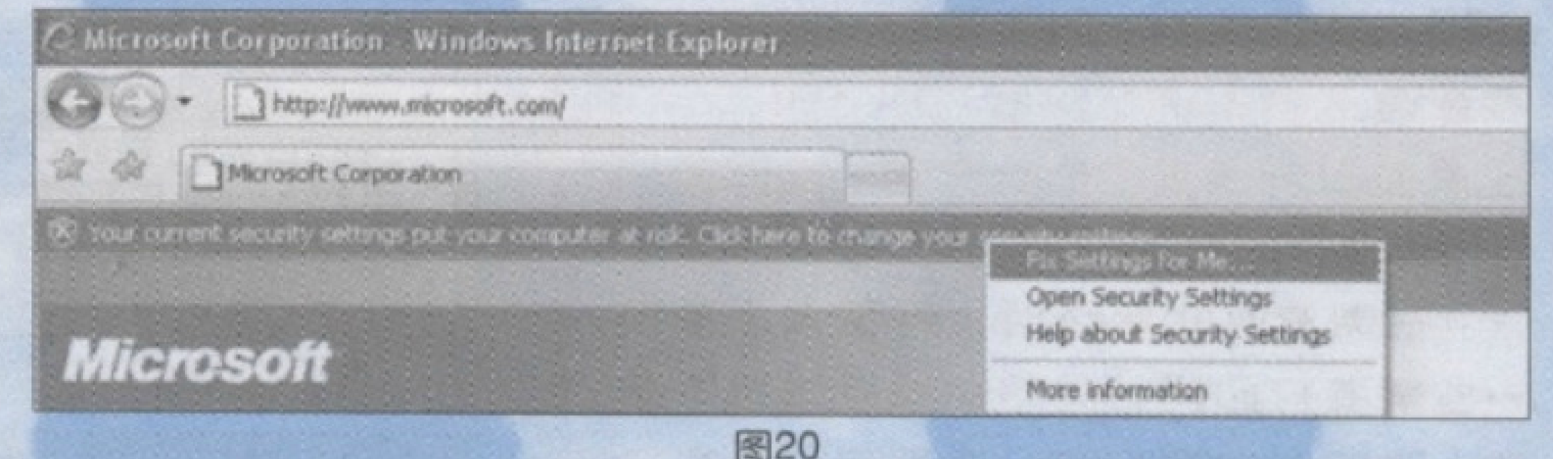


图20

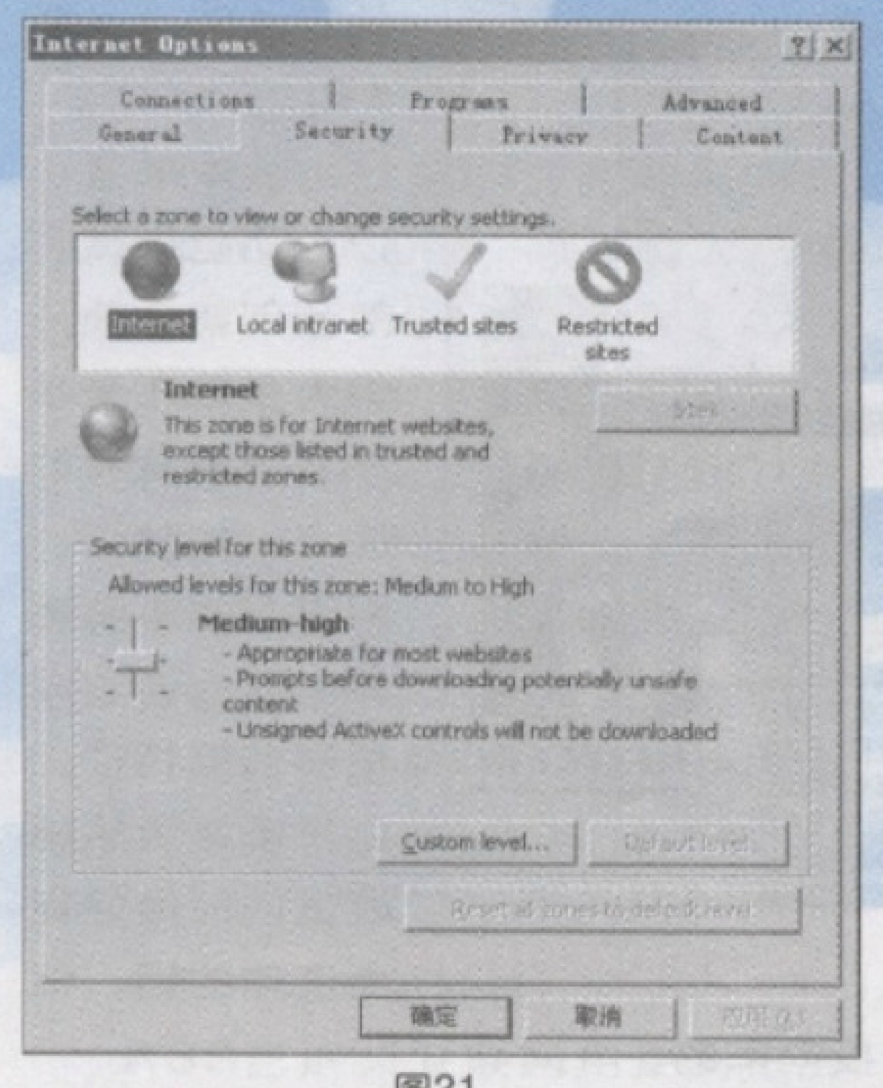


图21

启用这个功能时，在IE7的工具栏下的"Tools"下拉菜单中选择"Internet Options"命令，在弹出的设置窗口中切换到"Security"标签项下，将滑块调整置"Medium-High"项（**图21**），这样在浏览某些网站时IE7工具栏下会弹出"Fix My Settings"信息条。

IE7 RC1在阻止恶意软件攻击安全措施中还提供了"Protected Mode"功能，这个攻击默认将用户优先级别设定为"低"，限制网上文件从网页中下载到Internet临时文件夹（TIF、Temporary Internet Files Folder）。此外，IE7 RC1提供了对木马软件的高度预防、防止跨网攻击等有效的预防措施。

2.个人的数据保护

目前互联网上，很多恶意网站使用聚集个人的信息技术"Phishing"假装合法电子商务在线诓骗个人信息。他们不像黑客等程序闯入用户系统获得账户信息的直接攻击，一个Phishing攻击不需要技术上的诡辩，但使用诈骗的方式可让使用者泄露如银行账号、密码等信息。

A.数字证书保护

IE7 RC1提升了数字证书保护功能，在该版本中TLSv1协议取代了IE6中的SSLv2安全加密协议。并且IE7还会自动锁定一些有问题数字签名证书的HTTPs连接导航。

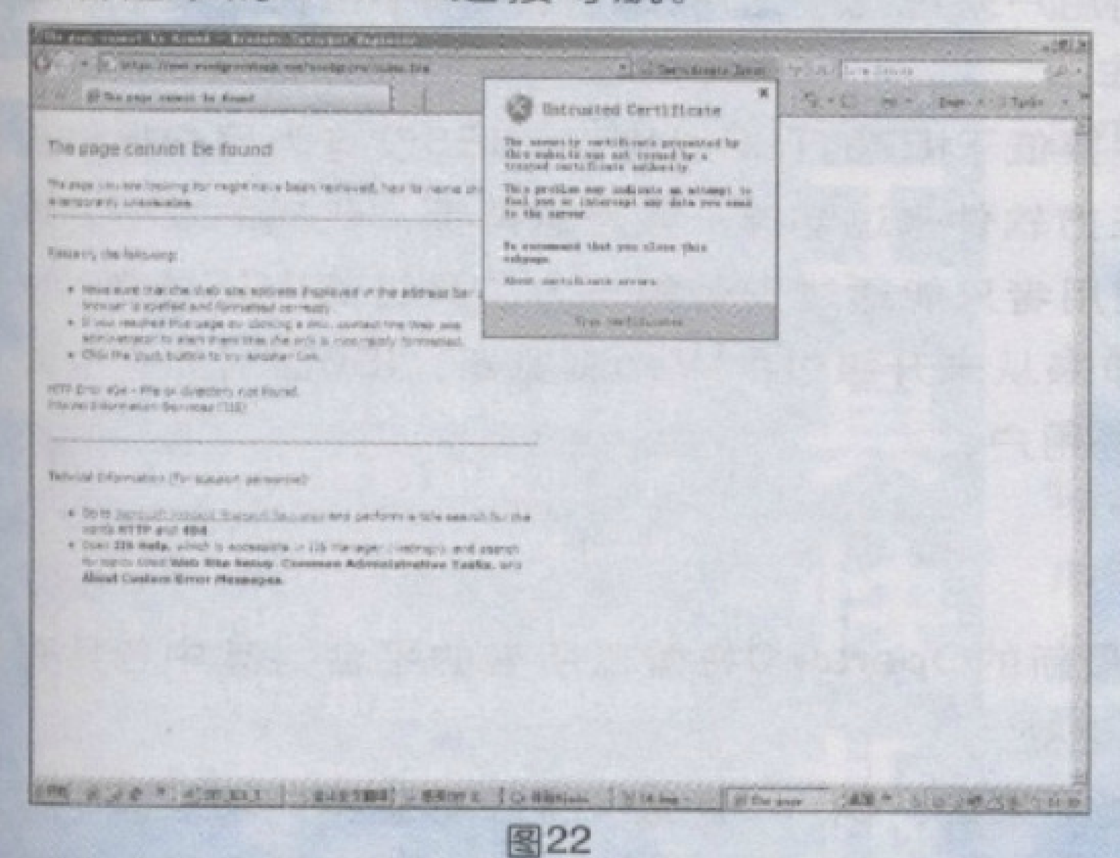


图22

这样我们到网上进行电子商务交易时，登录某些电子商务网站，如银行网站、外汇兑换网站等。IE7 RC1会自动对该网站进行证书验证，如果证书合法会直接打开页面，如果该网站中证书存在问题，程序会自动关闭此页，并弹出一个提示信息，提示我们没有验证到合法证书，建议关闭此网站（**图22**），此时该地址栏中出现红色标记。如果我们信赖该网站，可单击查看证书，按照提示安装验证证书后方能进入。

B.微软的Phishing过滤器

IE7 RC1增加了一个Phishing过滤器功能，到我们浏览网页时程序会自动扫描Phishing网站，遇到可疑网站，IE7 RC1的地址栏中会呈现黄色作为标记，如果IE7确认某个网站是Phishing网站时，程序的地址栏中呈现红色标记，并且关闭该网站，从而保护了用户的数据安全。

C.URL显示保护功能

黑客通常都诱使用户，让他们从认为比较熟悉可信的资源网上寻找信息。因为一款实用的黑客软件能隐藏真实的URL信息，这样很多用户都会被黑客等恶意程序所蒙骗，造成不必要的损失。IE7 RC1增加了一个URL显示保护功能，此功能包含两个功能强大的恶意程序监视工具，能有效阻止用户被黑客偷看，并且支持国际化域名IDNs保护。

D.每个窗口增加了地址栏功能

目前网上很多黑客程序经常使用有效的弹出窗口方式，用错误的图表和数据诱使用户下载或安装他们的恶意程序。在IE7的使用中，所有的浏览窗口都显示地址栏，即使是弹出窗口也显示出该页面的地址栏（**图23**），这样能有效地帮助用户找到正确的信息资源，不会被恶意程序蒙骗。

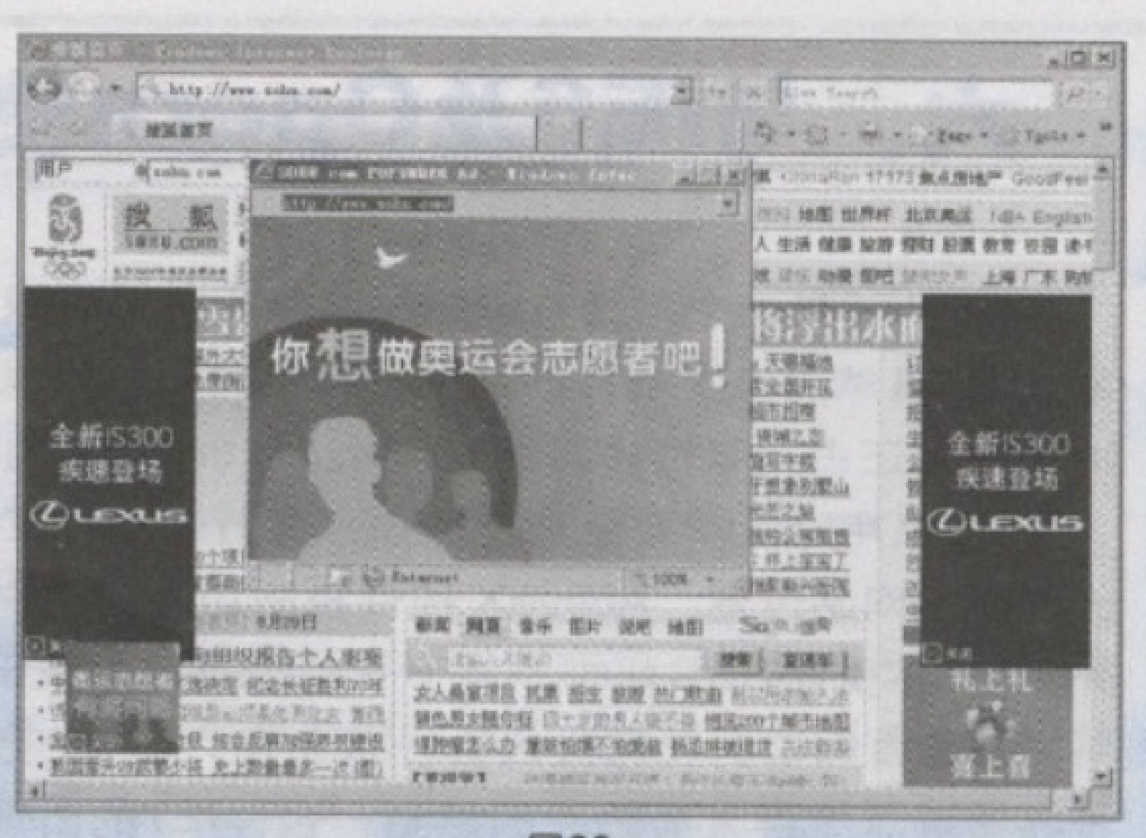


图23

E.IDN显示保护功能

一些恶意网站经常使用国际字母来显示Phishing的机制，作为隐藏网站域名的方式，很多字符由于形状相近（例如ó和o），所以恶意网站会注册一个相似的域名去迷惑使用者登录到一个错误的网址然后等着用户自己把密码提交上来。IE6不支持IDN，因此很脆弱，经不起攻击。IE7能准确无误地传送IDN的全部功能并提供了IDN显示的保护功能。它不仅能传递本地的IDN支持，而且提供可扩展的安全机制来保护用户免受攻击。当多种字符设置被包含在一个简单的域名标签内时，IE7强制显示Punycode域名（微域名，是Unicode域名的ASCII码翻译，DNS可支持这种格式），例如，http://www.microsoft.com，这种含有英语和法语字符的链接将显示其Punycode域名，同时弹出提示窗口（**图24**）。

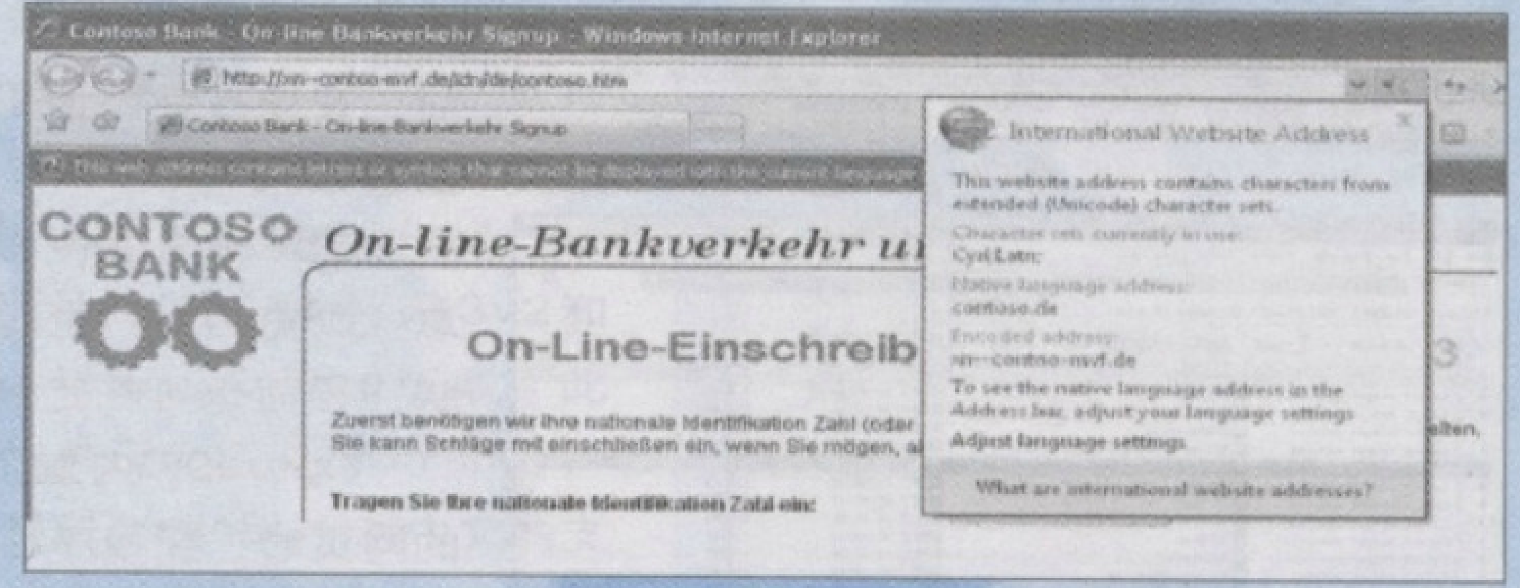


图24

五、扩展平台和开发特性

现在网络技术发展越来越快，用户在使用IE6等浏览工具浏览Web网页时，很多标准区域中的行为无法显示。一些应用程序也需要性能优越、安全可靠的浏览器，IE7的开发大大提高了程序性能，在该版本中还内置了多项扩展平台，能支持大量使用者需求，适应Web技术的发展和应用程序的需要。如改良了对CSS语言的支持，使得网页特效更加明显；提供了对PNG格式的支持，让网页照片效果更逼真；内置了Windows RSS平台；支持开放式搜索聚合工具OpenSearch 1.1，方便了各级用户间信息搜索需求。

IE7 RC1提供一个比较安全的更个人化的Web浏览器平台，各方面的设计日渐成熟，该版本在使用时也比较稳定，界面简洁，各项操作比较方便。相信IE7 RC1凭借完善的功能和趋于成熟的技术，正式版借助绑定Windows Vista之势，将会为微软赢得一部分市场。

六、与IE6及Opera使用对比

1.IE6

由于IE6是一个单窗口浏览器，给用户带来很多不便，并且经常出现由于打开窗口过多出现内存过低、死机等现象。IE6虽然提供了丰富的菜单栏和工具栏，但是一些工具对于普通用户来说几乎无用，这样一来不但让工具栏显得拥挤而且还占用了很多可用空间。

IE6采用SSLv2安全加密协议，并且进行手工配置，这样安全性要低于IE7的TLSv1协议。IE6没有为用户提供强大的非法网站过滤、ActiveX 控件控制功能，用户只能通过安装第三方软件来过滤掉一些恶意网页、代码的攻击。此外，IE6不支持RSS功能，对于一些RSS网站IE6无法直接解析，使用者只能通过安装第三方工具订阅RSS信息。

单窗口浏览时代已经过去，很多用户不得不失望地放弃这款5年来从未升级过的Web浏览器，IE6面对如今的浏览器市场总有种大势已去的感觉，也许IE7的出现能为微软夺回一些用户。

2.Opera 9.0

Opera是一款老牌的多窗口浏览工具，该工具功能非常强大。最新的Opera9.0将覆盖所有的平台，其中包括手机、台式机和游戏机。这是和微软公司提供的IE浏览器最大的不同之处。

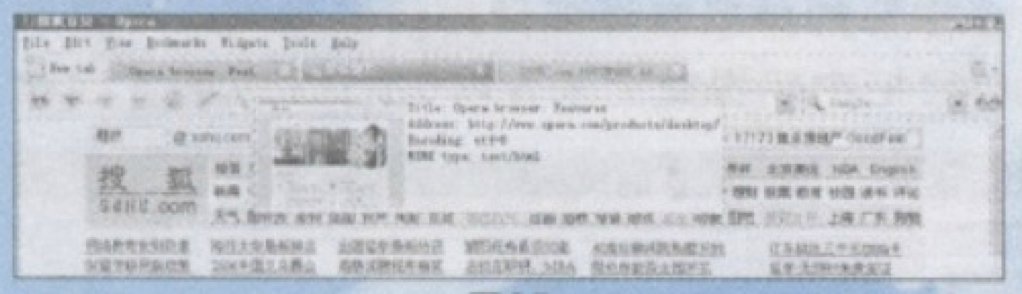


图25

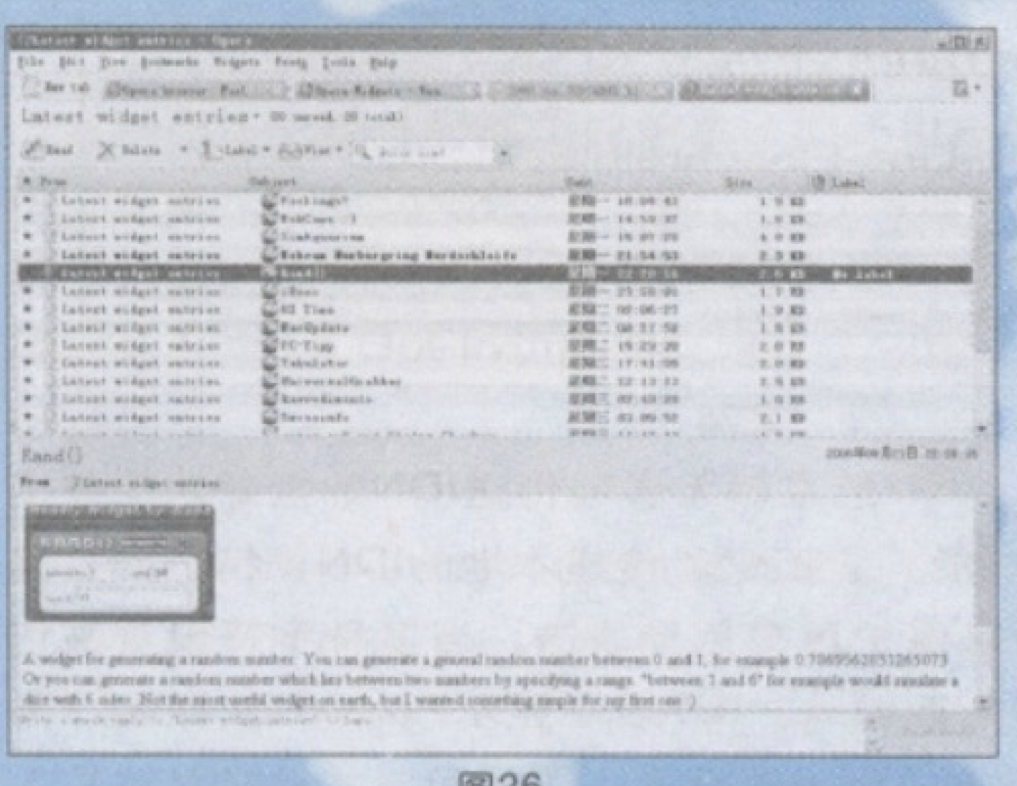


图26

从多窗口浏览功能上来说，Opera是最早支持标签浏览功能的，因此该软件的多窗口功能经过了几次改革后目前非常优秀。程序提供了标签缩略图功能，当我们打开多个网页后，将鼠标移动到其他标签按钮上时，在该按钮下面出现一个该网页的缩略图（**图25**），这样方便我们查看该页信息。

Opera内置搜索引擎用户可以选择不同的搜索引擎搜索需要的信息，浏览器支持主题功能，程序主页提供了400种可方便下载更换的皮肤，界面也可在定制模式下通过拖放随意更改。

Opera9.0内置了一个RSS阅读工具，当我们浏览包括有RSS信息的网页时，在程序地址栏右侧会出现一个RSS图标。单击该图标启动程序内置的RSS阅读工具（**图26**）。该工具分上下两个窗口，上面的窗口中显示RSS信息的标题。单击某个链接，程序会在下面的窗口中显示该信息的内容。在此我们可快速查找、删除相应信息，这个功能比IE7 RC1的RSS Feeds功能更为强大。

从安全性角度来看，Opera9.0智能弹出式广告拦截、网址的过滤功能，支持包括SSL 2/3以及TLS在内的各种安全协议，支持256位加密，可以抵御恶意代码攻击、钓鱼攻击等网络攻击。而其网页渲染速度也是当今速度最快的。

此外，程序还内置了一个BT下载功能，使用Opera打开BT下载程序后，程序会自动跳转到下载页面进行下载。

Opera 9 确实是一个非常不错的Web浏览器，强大的功能和人性化的设计赢得了很多用户的喜爱。

试用小结：3款软件对比来看，IE6从各个方面已落后于后面二者。作为替代者的IE7 RC1各方面功能比较成熟，与Opera 9.0相比，从功能上来看，二者都提供了丰富的功能，但IE7 RC1标签浏览功能没有Opera方便，不过IE7 RC1提供的快速标签定位功能、标签组、开放的搜索功能、独特的打印功能确实为IE7 RC1增添不少亮点。笔者认为IE7 RC1的RSS功能有些单薄，并且下载功能依旧延续IE6的另存为方式，并没有提供下载管理和断点续传功能，如果这两个方面再进一步增强，相信IE7 RC1会更加实用；在安全性上来看，二者都提供了非常强大的数据保护和恶意程序防护功能，能有效地保护用户安全，这也是以后专业浏览器发展的方向；从内存占有来看IE7 RC1由于使用多窗口方式浏览，资源占用也比IE6节省许多，不过当我们打开多个网页后IE7 RC1内存占用量飙升，而Opera在打开多个网页后内存占用量却只有少量增加，除了是相同网页这个原因之外，也说明Opera确实对内存占用有很好的控制，IE还需要继续改进。

	IE6	IE 7 RC1	Opera 9
标签浏览	×	√	√
插件支持	√	√	√
主题界面	×	×	√
内置搜索引擎	√	√	√
弹出窗口阻挡	√	√	√
反钓鱼	×	√	√
一键打开一组网页	×	√	×
一键收藏多个网页	×	√	×
下载管理	×	×	√
RSS阅读器	×	√	√
标签缩略图	×	√	√
支持多操作系统	×	×	√
支持BitTorrent	×	×	√
无网页浏览内存占用情况（MB）	12.7	17.2	14.9
打开相同5个网页后内存占用情况（MB）	160	68	23

3款软件功能对比表

工具快报

谈到“流氓软件”，相信大家都是深恶痛绝的——在未经用户许可的情况下，有些软件在安装时没有任何提示就强行给用户“奉送”诸如搜索条之类的小软件，某些小软件还不能完全删除。某些国内汉化作者还曾因为捆绑“流氓软件”遭到广大网友的质疑甚至唾骂。笔者明白这样做是为了提高所捆绑软件的知名度，同时也会给软件开发者带来一些或多或少的经济利益，但采取“强行捆绑”并且难以删除的做法来提高市场占有率就未免太不可取了，弄不好还会使原本优秀软件的市场份额急剧下跌。绝非危言耸听。

■河北 李岩

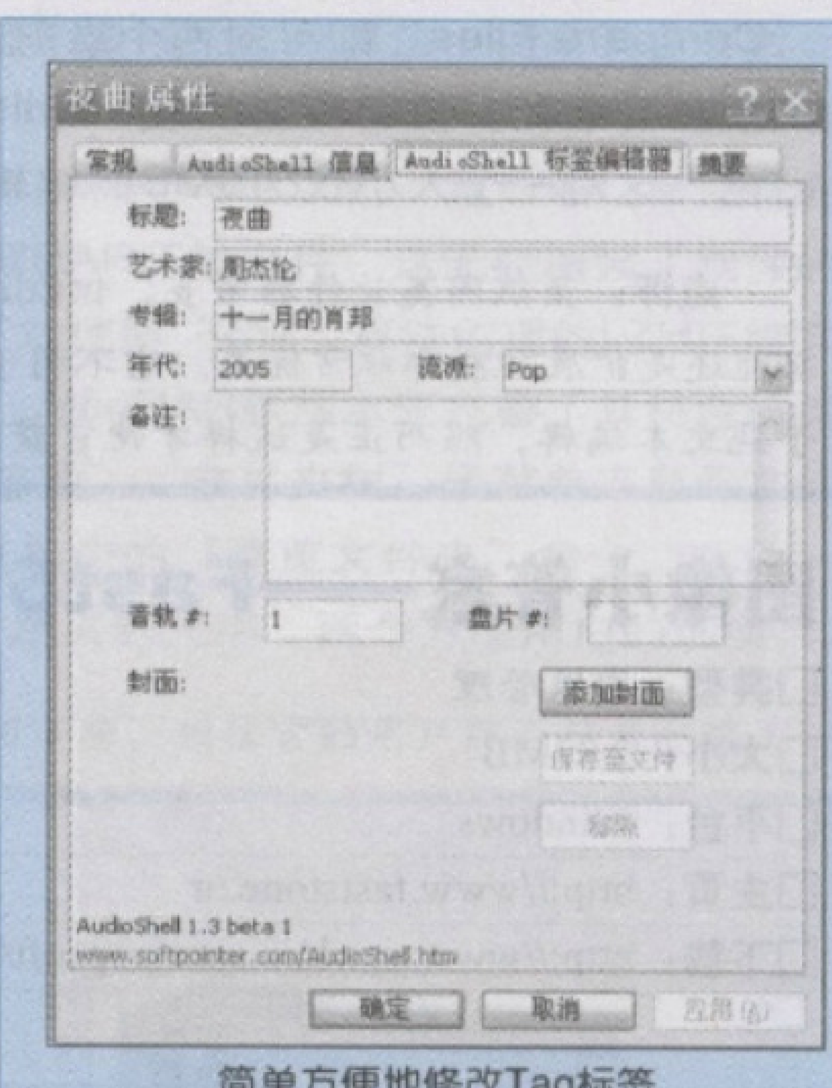
本栏目推荐的所有软件均可在“华军软件园”《大众软件》合作专区下载，专区首页：http://www.newhua.com/popsoft/。



Tag编辑快手——AudioShell

□**类型**：音频工具　□**版本**：1.3
□**大小**：1.07MB　□**性质**：免费
□**平台**：Win2000/XP/2003
□**主页**：http://www.softpointer.com
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200619/AudioShell13b1.exe

随着网络的普及，很多音乐爱好者都可以在网上下载自己喜欢的歌曲或上传自己制作的MP3作品（当然要注意尊重版权）。很多音乐播放或者制作软件都会提供歌曲Tag编辑功能——Tag就是歌曲的信息资料标签，一般会记录歌手姓名、专辑名称、音乐类型、发行日期和曲目顺序等内容。Tag的用处非常大，通过它可以方便地对歌曲库进行整理和分类操作，还可以利用这些Tag信息快速搜索想要找的歌曲。然而，如果你想对歌曲Tag进行编辑处理，往往需要打开播放软件或者编辑工具，这无疑是非常麻烦的。今天就给大家介绍一款易用的工具软件AudioShell，安装软件后，只需右键单击音乐文件选择“属性”，即可进一步对Tag信息进行方便的查看和编辑操作。AudioShell支持大多数常用的音频文件格式，如MP3、WMA、monkey's audio和WAV等，支持ID3v2和APE/APEv2等Tag版本。此外，软件还支持支持Unicode，也就是说AudioShell对中文的支持是没有一点问题的，这无疑是国人的福音。



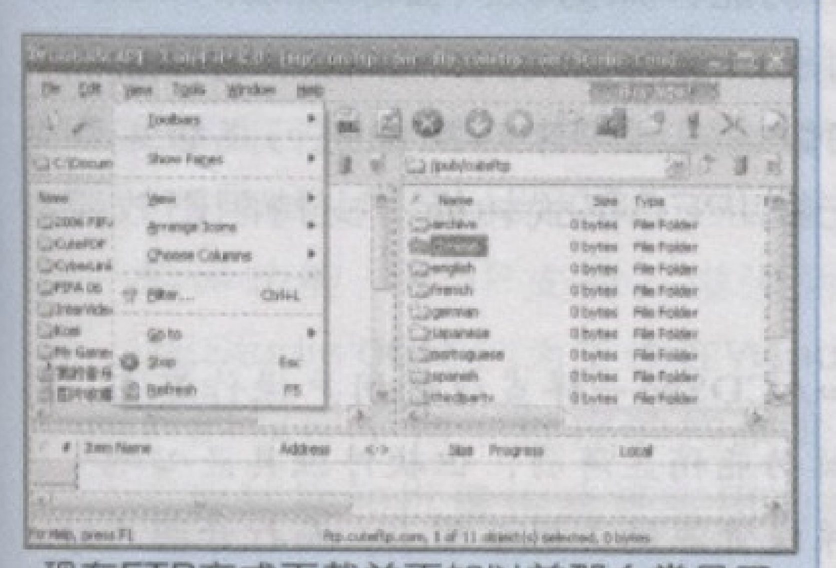
简单方便地修改Tag标签

点评：简单方便快捷，这就是AudioShell给笔者最直观的印象。相信有了AudioShell，编辑Tag文件其实是一件轻松快乐的事情。

上传无忧——CuteFTP 8.0

□**类型**：FTP客户端　□**版本**：8.0
□**大小**：5.84MB　□**性质**：共享（30天试用期）
□**平台**：Win2000/XP
□**主页**：http://www.globalscape.com
□**下载**：http://www.newhua.com/popsoft/200619/cuteftp.exe

CuteFTP是一款用于在计算机与网络上任何地方的远程FTP服务器之间传输文件的工具软件，近日全新的CuteFTP 8.0正式发布。新版本增加了本地备份功能，利用这个功能用户可以快速方便地即将你的电脑重要数据备份到远程服务器，从而进一步增强了数据安全性；新增高级搜索功能，用户可以通过名称、大小或创建/修改日期来方便地寻找文件和文件夹，不管它们是在你的本地电脑上还是在远程服务器上；新增播客（Podcast，网络音频广播）管理器，用户可以从一个地方管理你所有的播客预定，自动下载新的片断或者只选择感兴趣的内容；新增全自动问题快照助手，这使得程序更易于使用，只需点击一下按钮即可享受完善的在线帮助。


现在FTP方式下载并不如以前那么常见了

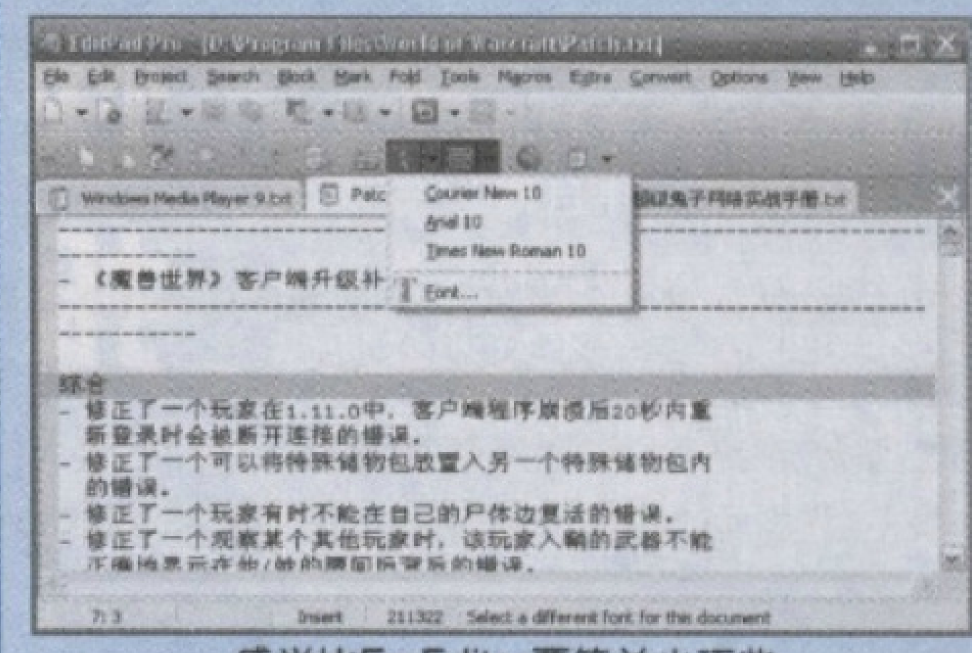
点评：传输速度更快，各项功能更加完善和稳定，另外在人性化设计方面的表现更加出色，相信大家没理由拒绝CuteFTP 8.0。

“记事本”替代工具——EditPad Pro

□类型：文本编辑　□版本：6.1
□大小：5.03MB　□性质：试用（30天试用期）
□平台：Win98/2000/XP
□主页：http://www.editpadlite.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200619/SetupEditPadProDemo.exe



EditPad Pro是一个功能强大且多方面适用的文本编辑器和字处理工具，可用来方便地编辑文字、程序代码、脚本、网站、记录和报表等文件。通过EditPad Pro的定位键规划，用户可更轻松地编辑文件、执行拼字检查和字段编辑操作，软件具备扩展的剪贴簿和编辑能力，可安排计划档案、字组计数和其他统计，或者打开来自某资料夹的所有文件、照字母次序的分类、建立书签等。软件的界面简洁明快，支持标签式窗口管理（类似于多页面网络浏览器）。如果打开了多个文件，通过点击界面上端相应的标签即可切换到该窗口的文本编辑界面，非常直观便捷。软件还具备文件比对功能，在菜单的“Extra”里选择“Compare Files”即可对两个当前文件进行详细比对，让用户清楚地了解差异之处。值得称道的是，EditPad Pro处理大文件的性能也非常出色，这对一个大小仅为5MB的编辑工具来说，非常难得。


感觉比EmEditor要简单小巧些

点评： 虽然同类软件非常多，但EditPad Pro具有鲜明的特色，无论是基本功能还是扩展功能都非常优秀。它不同于其他同类软件的“大而全”，更偏重于纯文本编辑，然而正是这样才使它获得了巨大成功和人们的认可。

图像小管家——FastStone Image Viewer

□类型：图像管理　□版本：2.7b4
□大小：2.93MB　□性质：免费
□平台：Windows
□主页：http://www.faststone.or
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200619/FSViewerSetup27B4.exe

FastStone Image Viewer是一款新兴的图像管理工具，功能丰富、使用简单且快速稳定。软件的界面布局跟大家喜爱的ACDSee相似，清晰直观，默认采用Windows Media Player的配色方案，用户还可根据自己需要，从软件内置的9种Skin中随意进行切换。图像浏览支持鼠标单击翻页和幻灯播放（具有156多种渐变效果）等操作方式，用户可轻松地对图像进行查看。软件支持所有主流图像文件格式，另外还支持常用数码相机的RAW格式，兼容性很好。

FastStone Image Viewer的特色就是小巧轻盈，打开图像的速度在同类软件中是最快的，双击后图像以全屏幻灯片的形式显示；软件还支持多种格式的图像格式转换，支持批量转换，用户可方便地进行转换处理。FastStone Image Viewer还具备一些简单的图像编辑功能，如剪裁、去除红眼、Gamma调整、边框添加等常用操作，值得一提的是，它具备调用外部程序编辑功能，用户可选择电脑中安装的任何一种专业图像编辑程序来对图像进行高级编辑处理。此外，软件还支持扫描仪，可实现无损JPEG格式转换，支持阴影效果和柱状图等功能。

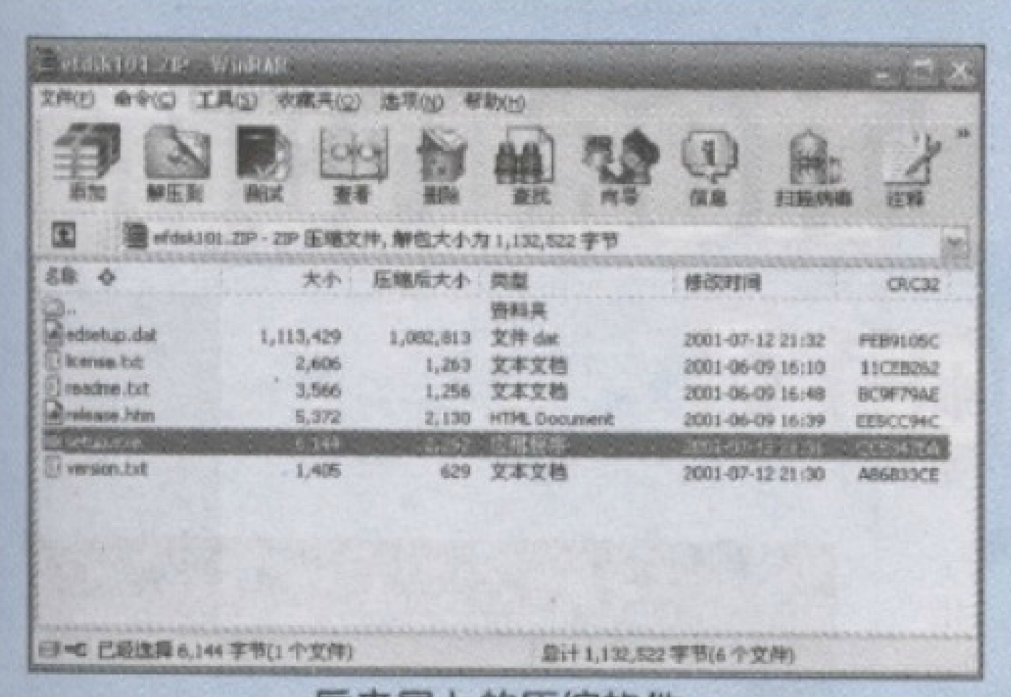

小巧而又全面，让ACDSee下岗

点评： FastStone Image Viewer除了有和ACDSee一样直观的用户操作界面，其内置的众多功能都十分强大和实用。虽然编辑功能稍显薄弱，但软件独具匠心地支持直接调用外部程序进行编辑。另外，软件对系统资源的占用非常小，而打开图片的速度又很快，在这方面要胜于ACDSee，并完全可胜任“图像管家”的角色。



压缩之王——WinRAR

□类型：压缩工具　□版本：3.6官方简体中文版
□大小：1.01MB　□性质：共享（40天试用期）
□平台：Windows
□主页：http://www.rarlab.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200619/wrar360sc.exe


后来居上的压缩软件

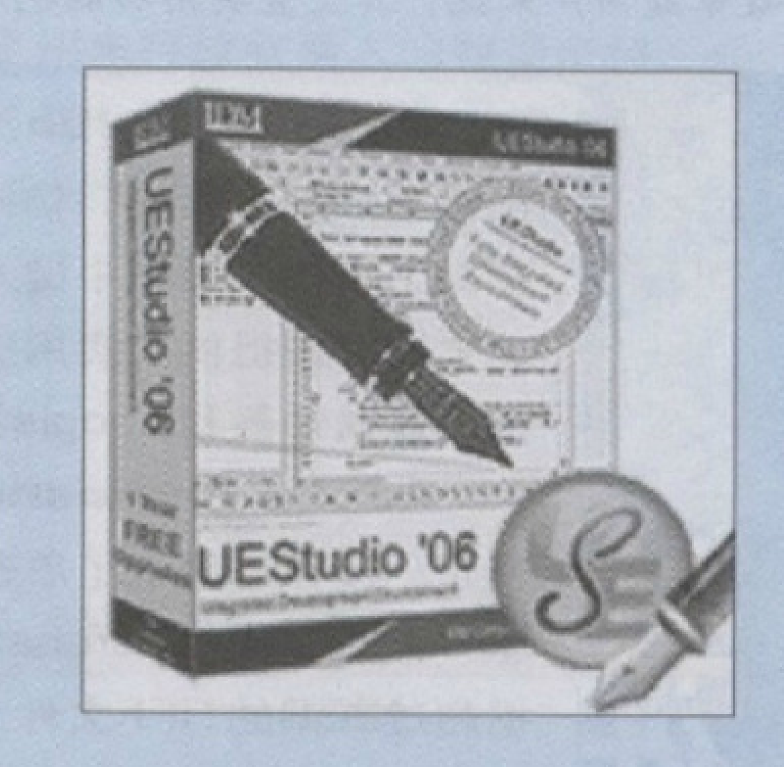
WinRAR是大家熟悉得不能再熟悉的优秀压缩工具，自从官方中文版发布以来，凭借强势的表现，迅速挤掉昔日霸主WinZip，已成为国人装机必备的工具软件。WinRAR的界面友好、使用方便，在压缩率和速度方面都有上佳表现，能完善地支持ZIP格式并且可解压多种格式的压缩包，而它的老对手WinZip至今都没有放开对RAR格式的支持。另外，WinZip始终没有发布多语言版本也是WinRAR迅速获得各国用户喜爱的重要原因之一。与WinZip许久未有更新消息相比，WinRAR的开发者一直比较勤勉，不断地完善程序功能，在经过了N个Beta版本测试之后，全新的3.6版本于近日发布，而官方中文版本也在第一时间放出。

随着超线程技术和双核心CPU的普及，WinRAR也有针对性地在新版本中改善了多线程压缩算法，提高了在有数个CPU、多核心CPU和使用超线程技术的CPU的计算机上的压缩速度，相信这个改进会吸引不少新装机用户去安装WinRAR，充分发挥CPU的性能，另外用户还可方便地在启用/禁用“多线程”特性。WinRAR 3.6的“重命名”命令现在也能处理ZIP压缩文件了，还能设置ZIP压缩文件的修改时间，而以前版本只能处理RAR压缩文件，这无疑增强了软件的实用性，用户可更加得心应手地对压缩文件进行“重命名”操作。新版本还增加了对使用“-lh7”算法创建的LZH压缩文件的解压支持，加快了对某些数据类型生成压缩文件的速度（可提高5%－15%）。WinRAR新版本还完善了其特色的类似于DOS版本的命令行模式功能，增加了不少实用的命令行模式命令；可通过“选项”“文件夹树”子菜单来显示文件夹树面板，以便在磁盘和文件夹目录中导航，文件夹树代替了以前在“文件”菜单中的“浏览文件夹”命令。此外，WinRAR 3.6还在“设置”对话框中增加了“从解压路径移除重复的文件夹”和“定义卷大小”两个方便用户的选项。

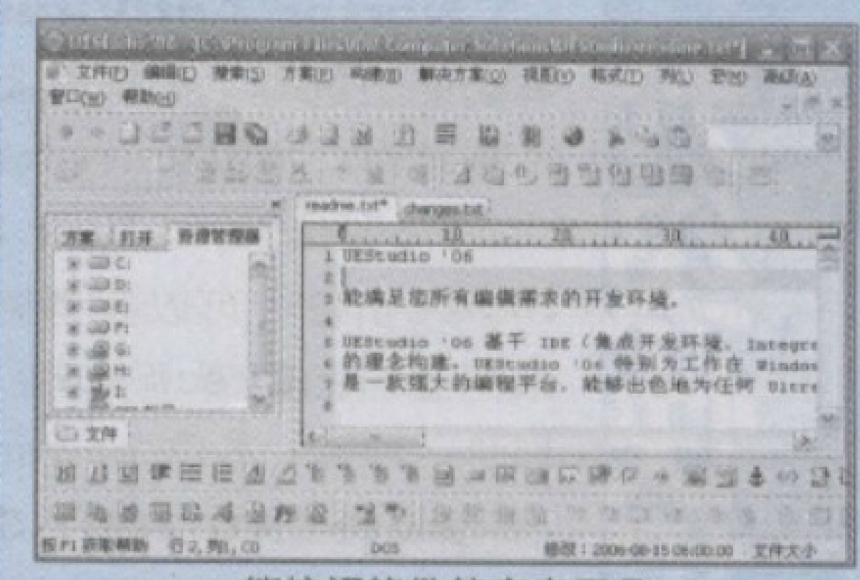
点评：笔者喜欢WinRAR的原因很简单——不断进步和完善，另外还十分重视中国市场，相信它的用户群会越来越庞大。

程序员好助手——UEStudio'06

□类型：开发工具　□版本：6.0官方简体中文版
□大小：12.1MB　□性质：共享（90天试用期）
□平台：Win98/2000/XP
□主页：http://www.ultraedit.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200619/uestudioc.zip



作为一款拥有超过100万用户的文本编译工具，UltraEdit自然有其过人之处——支持无限的文件大小，内置10万单词的拼写检查器，具备完整的HEX编辑和供程序员使用的可配置句法高亮显功能，另外还包含列编译等功能。由于UltraEdit功能相当强大，很多用户已将其作为IDE（集成开发环境，Integrated Development Environment）开发工具来使用，并向开发者提出了扩展其开发功能的要求。UltraEdit开发者接受了这些要求并加上了一些自己的想法，一款强大的、有着令人激动的新特性（如支持30多种编译器、集成CVS控制应用程序、一体化浏览、语言智能、项目转换和批量命名等）的工具诞生了，它就是UEStudio'06。它拥有UltraEdit的一切功能，具备强大的项目支持、编译功能、PHP支持、增强的工作区管理工具、语言智能和扩展工具栏。UEStudio'06特别为工作在Windows系统下的软件开发人员而设计，是一款强大的编程平台，程序的构架非常成熟和稳定，具备类查看器、智能提示、工程转换和批量构建等实用功能。


能编译软件的文本工具

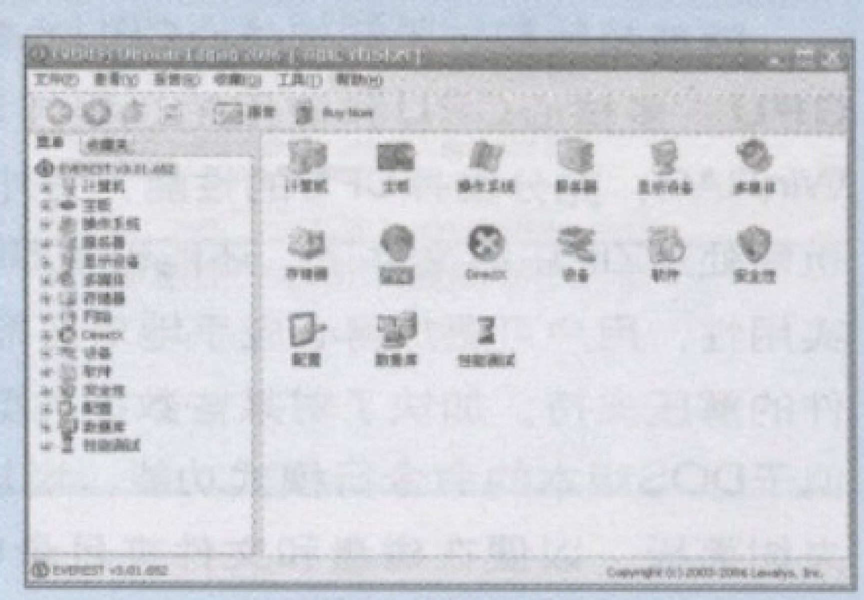
点评：不管你是不是UltraEdit的忠实用户，功能强大、操作简单同时具备国人熟悉的中文界面和帮助说明的UEStudio'06绝对值得你一试！

硬件评测专家——Everest

□类型：硬件测试　□版本：3.01
□大小：6.84MB　□性质：共享（60天试用期，部分功能限制）
□平台：Win9X/2000/XP/2003
□主页：http://www.lavalys.com
□下载：http://www.newhua.com/popsoft/200619/everestultimate301.exe

Everest原名AIDA32，是一款功能强大的老牌硬件系统信息测试软件，提供对包括CPU、主板芯片组、内存、显卡、硬盘等硬件设备的详细检测，支持3000多种主板和300多种显卡，支持对并口/串口/USB等PNP设备的检测。此外，Everest还提供CPU、硬盘、内存、显示器、系统稳定性测试功能，非常简单方便，结果还可保存为PNG图像文件，方便用户查看。另外，软件还可快速生成系统配置报告，用户可选择完整报告、系统摘要、硬件/软件相关内容、性能测试或自定义报告项目，以纯文本、HTML或MHTML格式保存起来，非常方便。Everest支持包括简体中文在内的40多种语言界面显示，主界面明晰直观，各种硬件设备均有美观的图标按钮，用户可方便地查看硬件的详细信息。Everest的一个特色就是可在系统托盘区显示显卡环境温度、CPU温度、主板温度、显卡和CPU风扇转速等参数图标，用户双击图标还可将该类信息以OSD菜单的方式直接显示在屏幕上，另外还可根据自己的喜好更改相应图标、OSD文字字体的颜色。与那些动辄几百兆的所谓“专业硬件检测工具”相比，Everest的身材就显得尤为“苗条”，在功能上却毫不逊色，而且还具备专业硬件检测工具所不能比拟的易用性，系统资源占用少，可谓小巧强悍，非常值得向大家推荐使用。




硬件问题软件诊断

新版本3.01支持最新的Intel酷睿2“Conroe”和“Merom”处理器；对CPU ID面板进行了重新设计和修正；支持NVIDIA/Corsair增强性能配置；增加了“系统稳定性测试”功能和智能电池信息；在显示器测试里增加校正屏幕。

点评：麻雀虽小，五脏俱全。虽然Everest的试用版本部分功能不能使用，但对一般家庭用户来说，其大量实用功能也绰绰有余了。

软件升级快报

Google Toolbar 4.0：由Google出品的优秀系统增强工具。新版本增加自定义按钮功能，可将按钮添加到工具栏，访问和搜索喜爱的网站并即时获得有趣的联合供稿；提供增强型搜索框，随着用户在新工具栏搜索框中键入搜索查询，将会看见根据热门Google搜索、拼写更正以及你自己的工具栏搜索历史和书签提供的实用提示列表；新增书签功能，可使用Google工具栏通过电子邮件共享网页；新增搜索设置通知器和Google帐户登录功能。下载地址：http://toolbar.google.com/T4/intl/zh-CN/index.html。

Adobe Photoshop CS2 9.0.2 Patch：专业图像处理工具Adobe Photoshop CS2的最新升级补丁。该补丁修正了单击之后菜单反应不正常的问题；修正了多文件打开情况下，撤销/重作不正常的问题；修正了通过Acrobat Touchup workflow打开不支持文件时出现程序错误的问题；现在可打开图层数据超过2GB的TIFF文件。下载地址：http://download.adobe.com/pub/adobe/photoshop/win/cs2/ps902.exe

Norton AntiVirus 2007 Beta：赛门铁克公司出品的老牌防病毒软件。最新的2007 Beta在原有功能上进行了完善、改进和增强，改进了软件的稳定性，能更好地防御病毒和各种恶意软件的入侵。下载地址：ftp://ftp.symantec.com/misc/sabu/nav_beta_2007/NV14TDB.EXE。

PowerArchiver 2006 V9.63：界面华丽、功能强大的优秀压缩工具。新版本改进了7-Zip和UnAce引擎，可以获得更快的压缩速度和更高的压缩率；在进程栏标题和任务栏中增加了百分比显示；采用全新的DirectSkin外观引擎，兼容WindowBlinds skin；增加了工具栏的自动alpha渲染特性。下载地址：http://www.powerarchiver.com/download。

AutoCAD 2007 SP1：世界上最著名的图形设计软件。最新的补丁升级包SP1改善了3D导航功能，优化了系统资源占用情况，修正了一系列Bug。下载地址：http://images.autodesk.com/adsk/files/autocad2007sp1.exe。

Microsoft Office Word 2007

Microsoft Office模板应用之二

Excel及PowerPoint的模板设计

■广东 外星人

Excel作为微软Office家族的重要组件之一，其功能非常强大，它小到可充当一般的计算器使用，大到数据统计、财务计账、分析研究、科学运算，还可结合VBA（Microsoft Visual Basic）开发以Excel为宿主的办公应用软件等；PowerPoint一般称“幻灯片”或PPT，是一门简单易学的入门级多媒体软件，被广泛应用于设计会议演讲稿、培训课件、产品发布演示广告等，它还可在Web上给观众展示演示文稿。

一、Excel模板设计

现在我们就用一个实例“联系人查询系统”，结合Excel内置函数逐步介绍Excel模板的创建过程。此模板的主要功能是：以联系人姓名为查找条件，利用函数实现快速查找满足其条件的数据。

1.初始化“联系人查询系统”工作簿模板

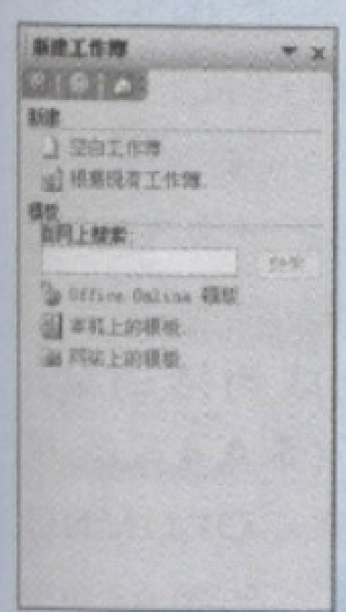


图1

（1）选择“文件”→“新建”命令，在任务窗格的“模板”属性栏中，单击“本机上的模板”选项，弹出“模板”窗口，单击“常用”选项页，并选中文件名为“工作簿”的图标（图1）。

（2）选择“文件”→“另存为”命令，弹出的“另存为”窗口，并在“文件名”组合框输入“联系人查询系统”，在“保存类型”组合框选择“模板”选项（图2）。

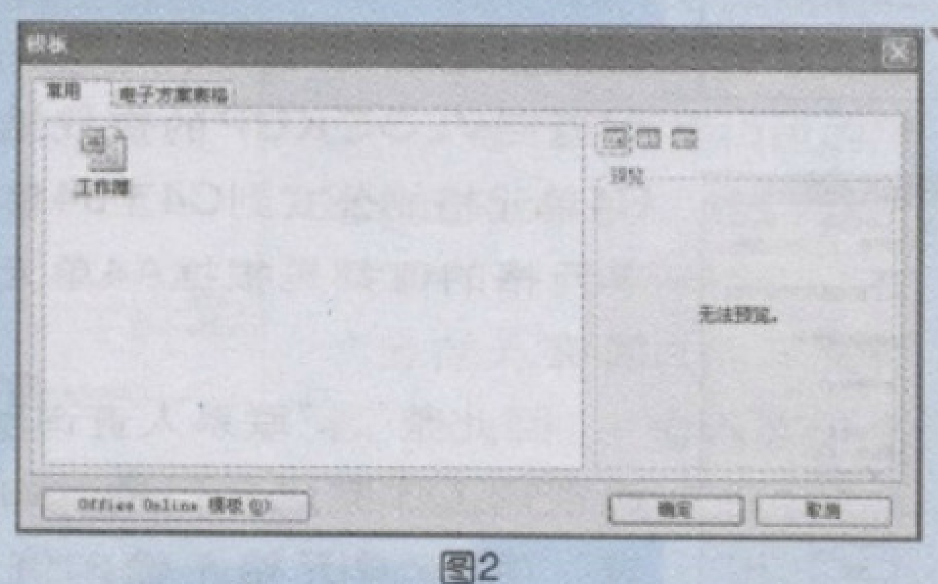


图2

2.设置工作表

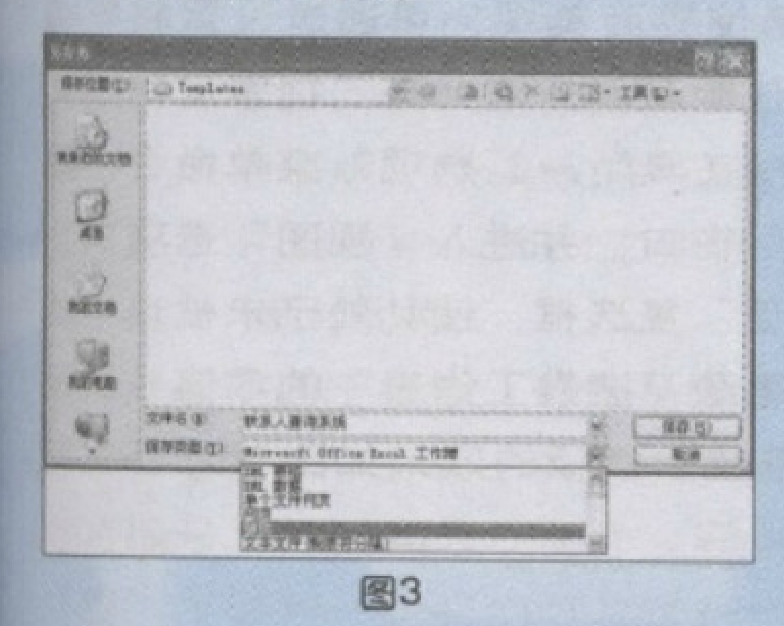


图3

上述模板只是一个空白的文档，所以我们必须对该文档添加相关内容，并进行更细致的设置操作。

（1）更改工作表名称

双击工作簿窗口底部的“Sheet1”工作表标签名称，将此“Sheet1”字符删除，并输入“搜索”两字；同理，将“Sheet2”改名为“数据”。至此我们已完成将工作表Sheet1、Sheet2更名为“搜索工作表”、“数据工作表”（图3）。这两个工作表在“联系人查询系统”的责任分工如下：

数据工作表：主要是负责储存、更新联系人的数据资料；

搜索工作表：根据用户输入的查找条件，从“数据工作表”中查找满足条件的联系人数据，并将查找结果放到“搜索工作表”中。

（2）设置“数据工作表”

“数据工作表”是用来存放联系人的数据资料，必须事先设定“数据工作表”的联系人字段（即栏目），字段多少可根据实际适当加入。

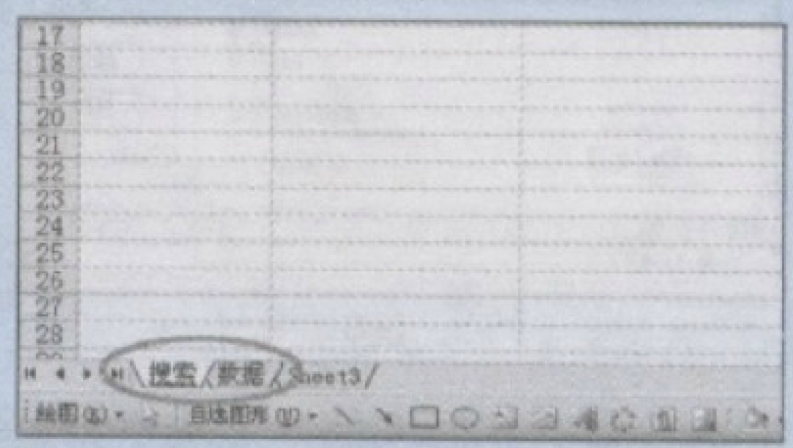
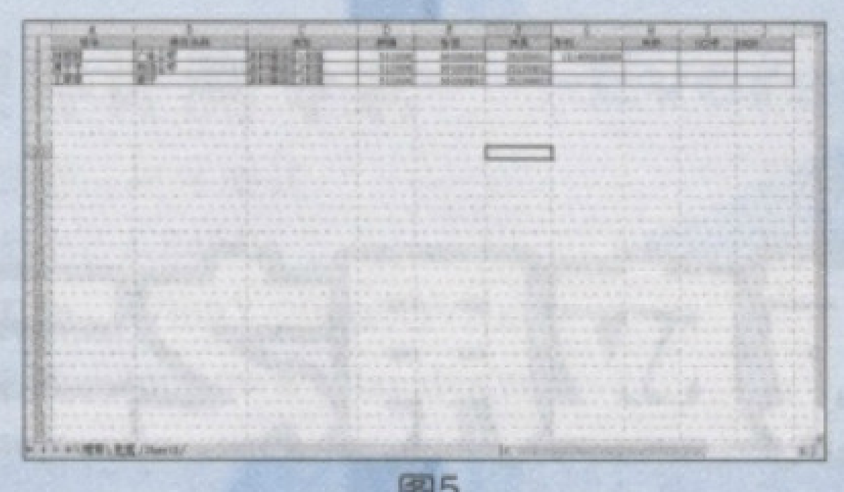


图4

A.确定字段及输入字段名称。在“数据工作表”的第1行，从A至J列，分别输入字段名称为：姓名、单位名称、地址、邮政编码、电话号码、传真号码、移动电话、电子邮箱、QQ号码、MSN账号，即一列对应一个字段。从第2行开始即可存放联系人数据资料，为了方便调试公式，可输入一些调试数据（图4），但正式数据资料无需在创建模板的过程中输入。

注意：本文实例的“姓名”字段必须位于数据工作表的首列，因为在“搜索工作表”中将联系人的“姓名”设定为查找条件，并且使用VLOOKUP函数，该函数只将表格或数值区域的首列作为查找依据。

B.定义工作表区域名字：选择“插入”→“名称”→“定义”命令，弹出一个“定义名称”窗口，在当前


图5

窗口的"当前工作簿中的名称"文本框中输入字符"数据来源"，并在下部的"引用位置"输入字符"=数据!$A:$J"（不带双引号部分），然后点击"确定"按钮即可（图5）。"=数据!$A:$J"是指包括了"数据工作表"从A至J列的所有字段，给VLOOKUP函数提供了查找数据的有限范围。

（3）给"搜索工作表"设置查找函数

在"搜索工作表"中，我们计划以联系人的"姓名"作为查找条件，所以只要在相应单元格输入要查找的联系人姓名，就可在"搜索工作表"中列出该联系人的相关信息。

A.在"搜索工作表"的A2单元格输入"请输入搜索姓名："，作为提示，用户必须在B2单元格输入想要搜索的联系人姓名。B2单元格留空，留给输入查找条件时使用（图6，即想要查找的联系人姓名）。

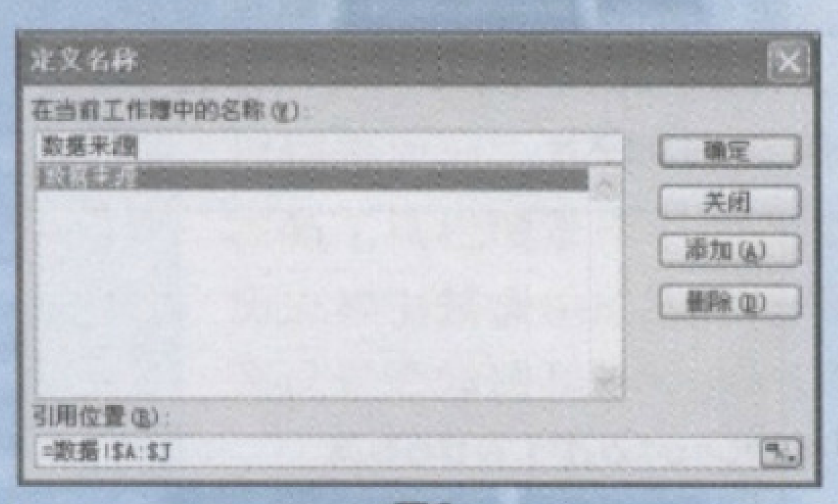


图6

B.将"数据工作表"第1行的全部字段复制到"搜索工作表"的第3行，并且二表之间的字段排列顺序必须保持一致。

C.单击"搜索工作表"A4单元格，使之成为活动单元格，然后输入公式：=IF(ISNA(VLOOKUP(B2,数据来源,COLUMN(),FALSE)),0,(VLOOKUP(B2,数据来源,COLUMN(),FALSE)))，此公式正是实现查找功能的核心，必须用英文半角字符输入。

函数说明

此公式包含了4个函数（图7），下面将对该公式各函数的功能说明一下：

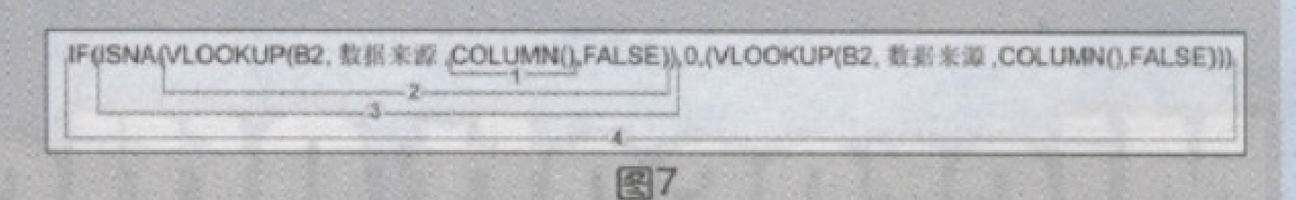


图7

COLUMN函数：返回给定引用的列标。

VLOOKUP函数：在表格或数值区域的首列查找指定的数值，并由此返回表格或数值区域当前行中指定列处的数值。该函数包含4个参数。

参数"B2"：即我们在"搜索工作表"中填入想要查找的联系人姓名的单元格。

参数"数据来源"：即我们要搜索的有效数据源范围，"数据来源"正是我们刚才在"数据工作表"中所定义的区域名字，VLOOKUP引用了"数据工作表"中可供VLOOKUP查找的数值区域，即在"数据工作表"的从A列至J列。

参数"COLUMN()"：对COLUMN函数所在单元格的列顺序号的引用，即"搜索工作表"要查找的数值在"数据工作表"中的列顺序号。例如："姓名"是在"数据工作表"的第1列（即A列），而COLUMN()在"搜索工作表"A4单元格中返回的值是"1"，该值恰好符合要查找的数值在"数据工作表"中的第1列。

参数"FALSE"：即不需要精确匹配。

ISNA函数：检验数值是TRUE或FALSE，如果VLOOKUP返回的值是错误值#N/A（即要查找的联系人不存在），则ISNA返回一个"TRUE"逻辑值，并给IF函数提供判断依据，促使查找结果避免出现错误值。

IF函数：执行逻辑判断。即判断ISNA的返回值，如果ISNA返回TRUE，则IF函数在A4单元格返回值等于0，如果是FALSE，则在A4单元格返回VLOOKUP的查找结果。

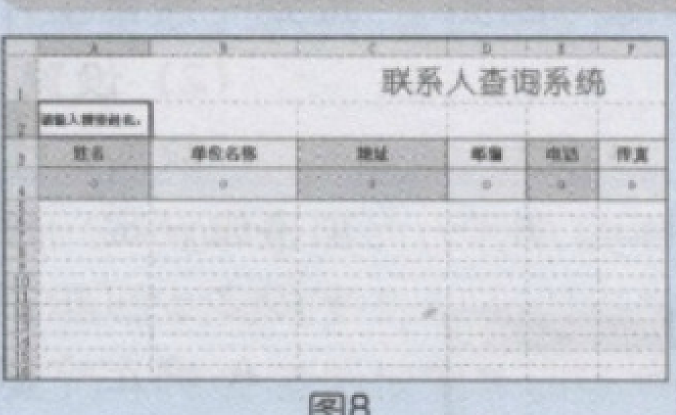
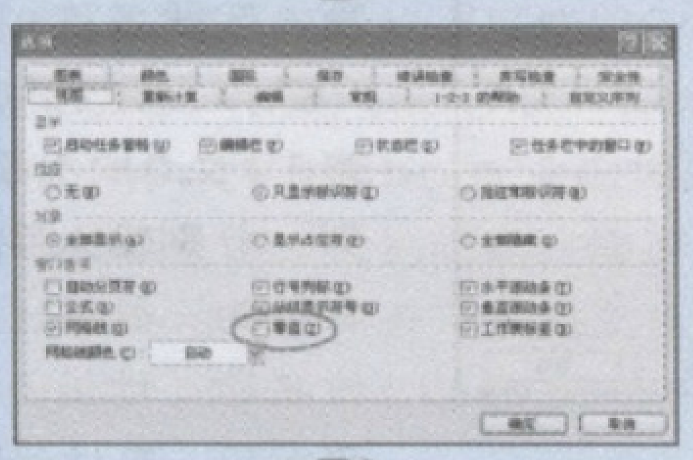


图8


图9

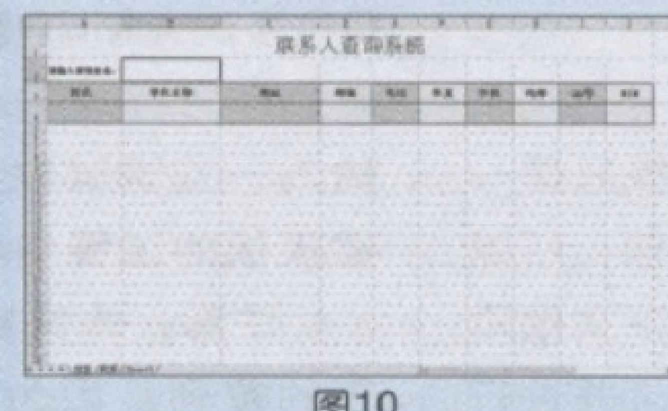
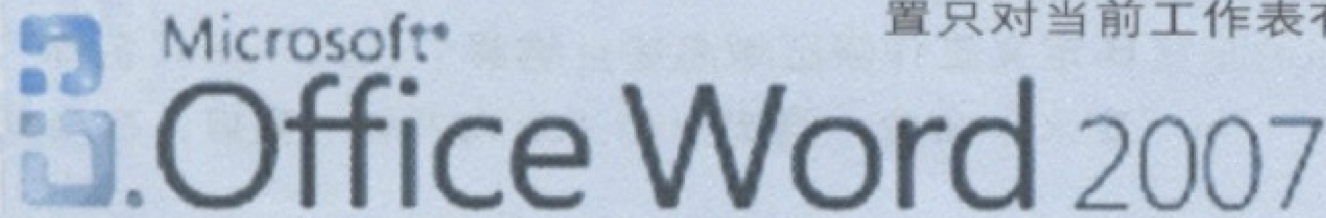


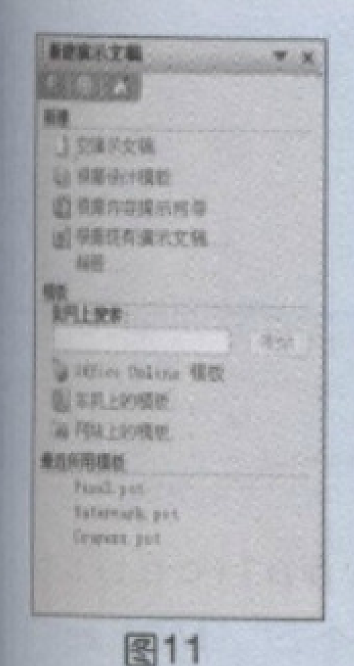
图10

D.单击B4单元，使之成为活动单元格，然后输入公式：=IF($A4=0,0,(VLOOKUP($B2,数据来源,COLUMN(),FALSE)))。该公式的作用是：如果A4单元格的值等于0，即B4单元格的值等于0，否则返回VLOOKUP的查找结果。接着复制B4单元格的公式到C4至J4单元格。C4至J4单元格的值都是根据A4单元格的值决定返回值。

至此整个"联系人查询系统"工作簿模板创建工作完成。但是，如果"搜索工作表"的B2单元格不输入值，或者已输入值，但值不存在于"数据工作表"中，则在"搜索工作表"的第4行返回"0"值（图8）。为了使界面美观，可通过设置将零值隐藏。零值隐藏的方法：在"搜索工作表"中，选择"工具"→"选项"菜单命令，弹出"选项"窗口，并进入"视图"选项页，单击"零值"复选框，使其处于未被选中状态（图9），按"确定"按钮之后，即可隐藏"搜索工作表"的零值，该设置只对当前工作表有效。"联系人查询系统"模板的效果如图10所示。



当然，既然是创建模板，还必须设定数据表的字体、字号、颜色等格式。Excel模板的默认保存位置是在“系统盘符:\Documents and Settings\用户名\Application Data\Microsoft\Templates”中（Windows 2000/NT以上操作系统），如果不是按默认路径安装，则模板存放位置有所不同。

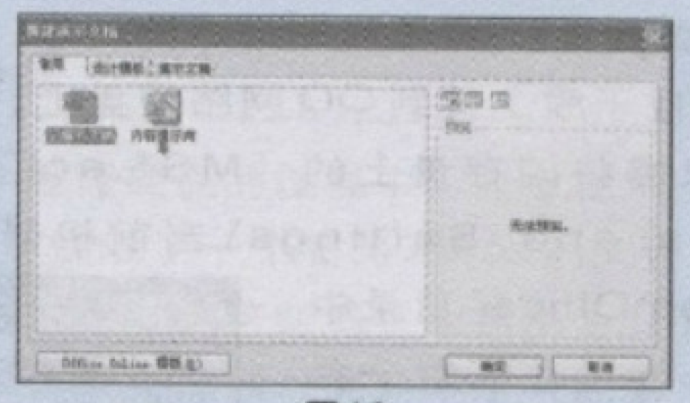

图11

二、PowerPoint模板设计

下面我们以一个实例“产品功能简介模板”，介绍使用PowerPoint设计一个属于自己的演示文稿模板。

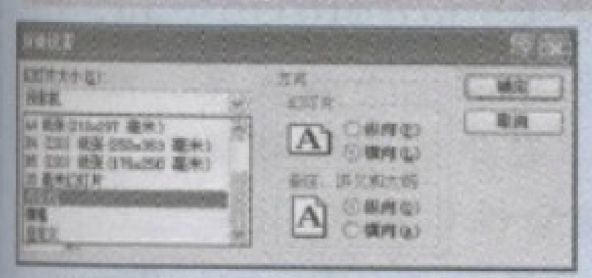
1.建立空演示文稿模板

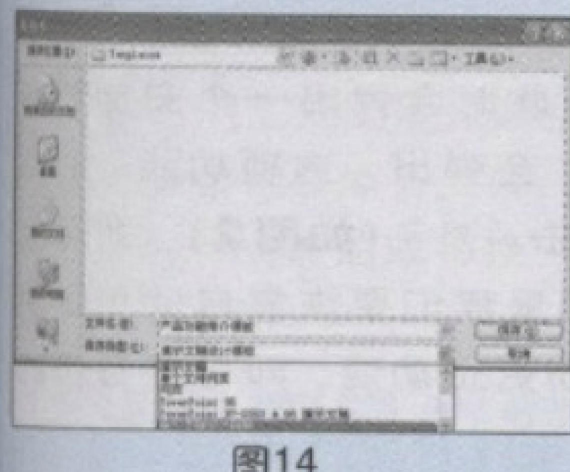
（1）选择“文件”→“新建”命令（图11），在任务窗格的“模板”属性栏中，选择“本机上的模板”，弹出“新建演示文稿”窗口，再进入“常用”选项页，选中文件名为的“空演示文稿”图标（图12），再按“确定”按钮。


图12

小提示

在“新建演示文稿”窗口中也可选择PowerPoint自带的设计模板或演示文稿，并在此基础上进行适当修改，使其成为适合自己的模板。


图13


图14

（2）选择“文件”→“页面设置”命令，弹出“页面设置”窗口，在“幻灯片大小”中选择“投影机”选项（图13），其他选项按其默认值即可。在此窗口中大家也可根据模板的用途作适当设置。然后点击“文件”→“另存为”，在“另存为”窗口的“文件名”组合框中输入文件名“产品功能简介模板”，并在“保存类型”组合框中选择“演示文稿设计模板”选项（图14）。

2.进行模板设计

上述只是一个空演示文稿模板，所以还必须对其进一步设计。我们根据模板主题收集模板中所需要的一些图像、声音、动画或视频等文件，将模板的整个构架风格制作成为母版，使模板的每张幻灯片都具有统一的特色风格，并且将给后面的工作带来极大方便。

（1）设计母版

母版不同于模板，母版是PowerPoint一种特殊的幻灯片，它包含了幻灯片文本和页脚（如日期、时间和幻灯片编号）等。如果在制作过程中要修改多张幻灯片的外观，不必对一张张幻灯片进行修改，而只需在母版上作一次修改即可完成多张幻灯片的修改。

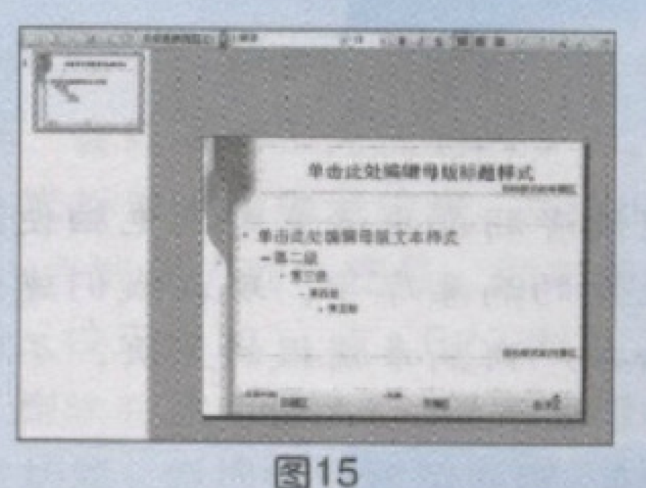


图15

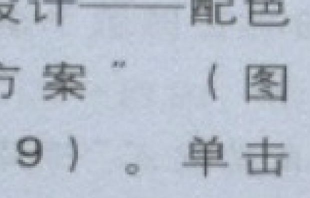


图16

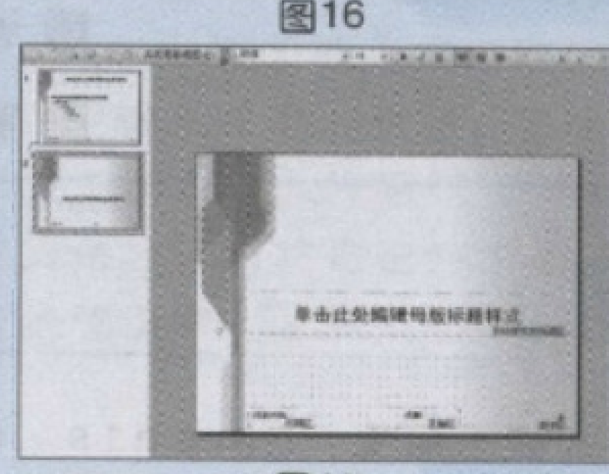


图17

A．设计“幻灯片母版”：选择“视图”→“母版”→“幻灯片母版”命令，进入“幻灯片母版视图”编辑状态，同时“幻灯片母版视图”工具栏也随之打开，再把事先准备好的相关素材加入此“幻灯片母版”中，“幻灯片母版”效果如图15。

B．设计“标题母版”：在“幻灯片母版视图”编辑状态中，单击“幻灯片母版视图”工具栏中的“插入新标题母版”按钮（图16），在此“标题母版”加入素材，“标题母版”效果如图17。

通常为了强调演示文稿的标题幻灯片与众不同，就必须为这张相对独立的幻灯片建立一个“标题母版”。“标题母版”只对使用了“标题幻灯片”版式的幻灯片有效。

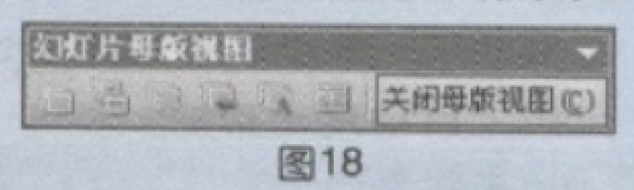


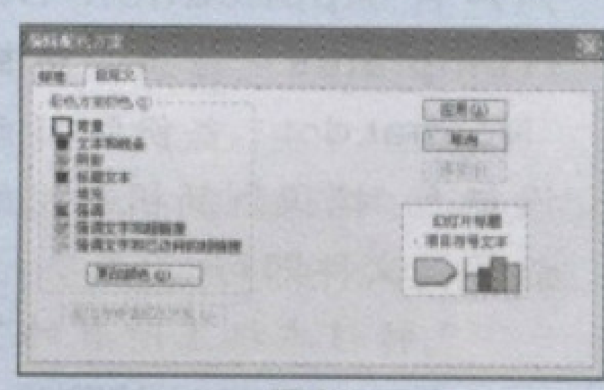
图18

C.单击“幻灯片母版视图”工具栏上的“关闭母版视图”按钮（图18），退出母版编辑状态。

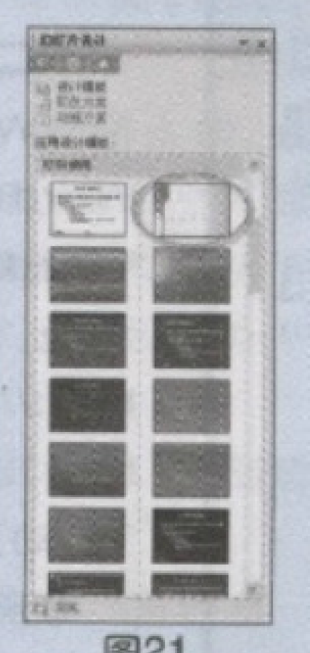
（2）设置配色方案

通过设置配色方案可使母版与文字或线条的色彩搭配合理，配色方案的设置将会应用在整个模板，使模板风格统一。


图19


图20

单击任务窗格的标题栏，并选择弹出的下拉式菜单命令“幻灯片设计——配色方案”（图19）。单击“配色方案”任务窗格下部的“编辑配色方案”，这时将弹出“编辑配色方案”窗口（图20），根据模板风格在该窗口中作相应设置。


图21

上述“产品功能简介模板”创建完成并保存，并且保存于PowerPoint模板的默认路径（系统盘符:\Documents and Settings\用户名\Application Data\Microsoft\Templates）中，该模板的缩略图将自动加入“幻灯片设计”的任务窗格中（用户自行设计的模板必须保存在PowerPoint模板的默认路径下，模板缩略图才能自动加入“幻灯片设计”的任务窗格中），“幻灯片设计”任务窗格包括用户模板和系统自带模板（图21），只要单击模板缩略图便可使幻灯片应用指定的模板。P



编者按：以往我们多次提醒读者朋友要注意自己电脑使用的安全问题，如及时升级杀毒软件的病毒库等，现在我们建议大家进一步地去关心一下主流杀毒厂商病毒播报的主页，尽可能做到防患于未然。

本期推荐文章

- 扩展名巧应付
- WinRAR，又添左膀右臂
- “自动更正”随心用
- 完美录制视频聊天

“自动更正”随心用

■辽宁 金色铁锚

提起Word自动更正大家都不陌生，不但可以减少文字的出错率，且巧妙运用还能大大提高工作效率，因此很多朋友都订制了许多自动更正条目，大大方便了我们的工作。但自动更正条目只能在本机上使用，自动更正功能也只有Word才能使用，相当霸道。别急，自己动动手，就可将自动更正功能移植到其它机器上使用，借助于一款小软件的帮助也可让其它程序用上自动更正功能。怎么，不信？那就一起来看看……

一、自动更正，换个地方接着用

1.仅转移自己定义的“自动更正”项目

要转移和备份自己定义的“自动更正”项目十分简单，打开资源管理器，定位到“C:\Documents and Settings\你的用户名\Application Data\Microsoft\Templates”目录，将其中的模板文件“Normal.dot”备份到U盘等可移动存储设备上，拷贝到新机器上的同名目录下覆盖同名文件即可。

2.转移本机上所有的“自动更正”项目

方法一：手动转移法

打开资源管理器，定位到“C:\Documents and Settings\你自己的用户名\Application Data\Microsoft\Office”目录下，一般该目录下会有数个以“MS*.acl”命名的文件（**如图1**），选择日期最近的一个，将其拷贝到闪存等可移动存储设备上，或干脆上传到QQ网络硬盘上。以后，在其它任意一台机器上，我们只需将闪存盘上的“MS*.acl”文件复制并覆盖到“C:\Documents and Settings\当前机器的用户名\Application Data\Microsoft\Office”目录中的同名文件，就可在任意一台机器上使用自己的自动更正功能了。

图1

方法二：软件转移法

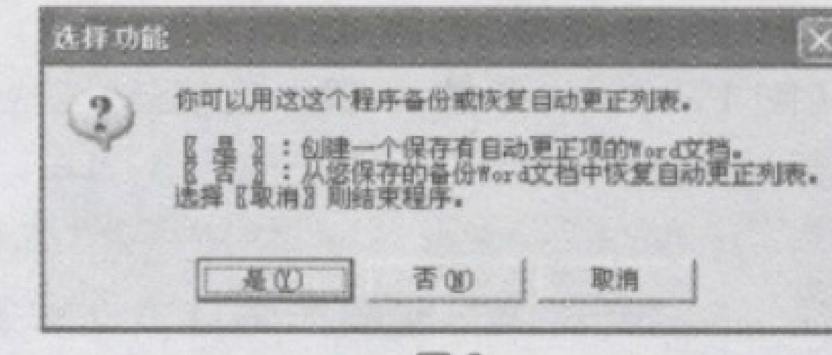


图2

如果感觉手动备份比较麻烦的话，那么可借助于一款小工具“Word自动更正文件的备份和恢复1.0”（下载地址：http://www.huaxue123.com/Soft/UploadSoft/200441581125350.rar）来实现自动备份与恢复。下载完毕，解压到任意一个文件夹中。因为该工具是利用Word宏命令来实现备份与恢复自动更正功能的，所以我们应首先将宏的安全性设置为“中、低”，否则宏命令无法执行。点击Word菜单栏的“工具”→“宏”→“安全性”命令，在弹出的对话框中将宏的“安全级”设为“中”或“低”。然后双击刚才文件夹中的“Macros.dot”文件，此时会弹出一个安全警告对话框，直接点击“启用宏”按钮。接下来，会弹出“选项功能”对话框，如果我们要保存自动更正功能，那么点击“是”（**如图2**），即可生成一个名为“自动更正文件”的备份文件。如果我们要恢复自动更正功能，那么点击“否”并按提示打开备份的自动更正功能，即可将备份的自动更正功能恢复到Word中了。

另外，需要注意的是为了Word安全，备份或恢复自动更正文件后别忘记将宏的安全级别设置为“高”。

二、自动更正，你用我用大家用

Word中的自动更正方便倒是方便，不过太过独裁，仅仅在Word中才能使用，如果我们使用其它字处理软件如记事本，那么Word中的自动更正功能就没有了用武之地。借助于As-U-Type（下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/2849.htm）的帮助，所有的程序都可享受到“自动更正”带来的方便快捷。

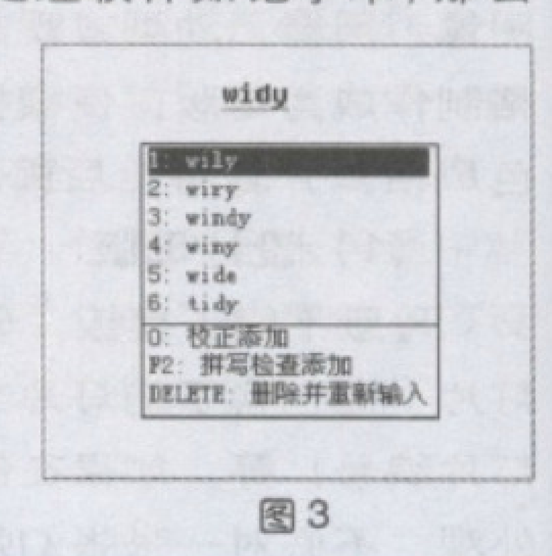
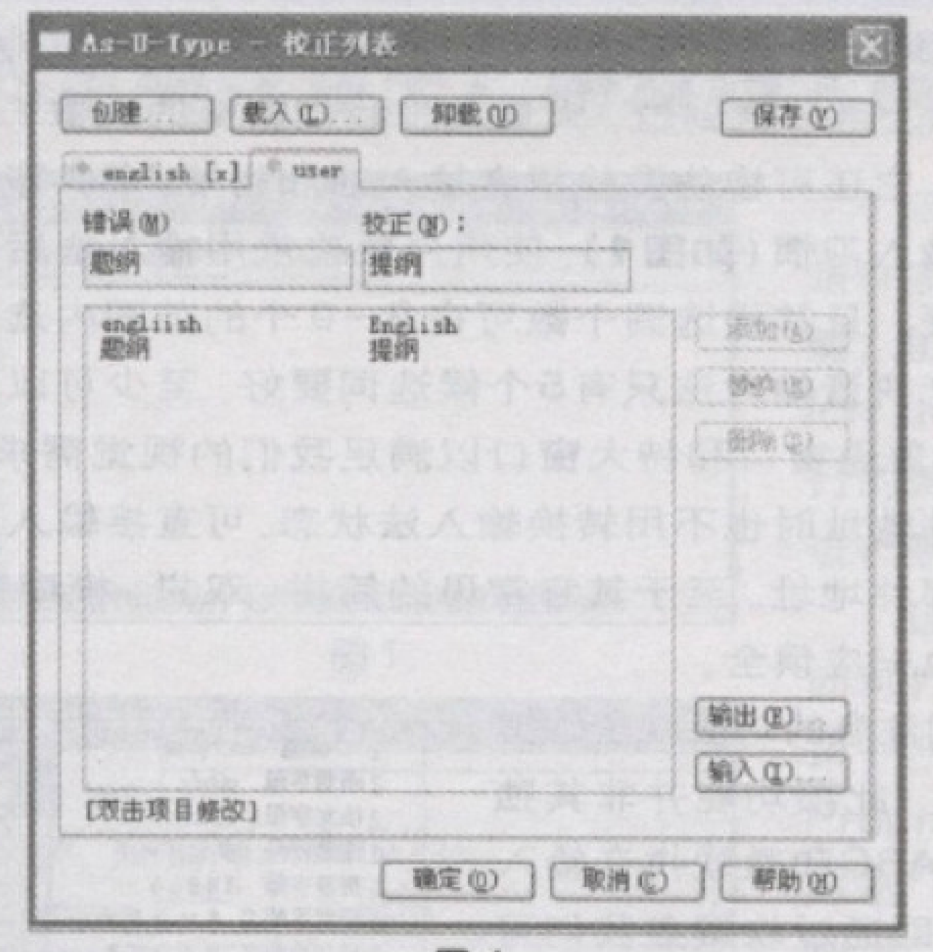


图3

安装完毕，执行As-U-Type，它会自动退缩至托盘区。现在，当我们在记事本等任意的字处理程序中输入英文文本时，


图4

As-U-Type会以自带的自动更正库来检查我们的输入，如果发现输入不正确，会自动更正为正确的单词。如果有多个备份结果以供选择，就会在光标处弹出提示信息，并给出相近的单词供我们选择（**如上页图3**），点选单词前的序号，即可将正确的单词添加进来。点击“0”则进行“校正添加”，点“F2”则是“拼写检查添加”，点击“Delete”则是“删除并重新输入”。程序说明中说As-U-Type不支持中文的自动更正功能，但据笔者试验发现，As-U-Type支持中文，但需要用户自行将自动更正条目添加进来。双击托盘区程序图标，在弹出来的窗口中点击“校正列表”，在出现的列表窗口中切换到“User”标签页，在“错误”文本框中输入易出现输入错误的词语，如“题纲”，在“校正”列表中输入正确的词语“提纲”（**如图4**），点击“添加”，确定之后如果我们再次输入“题纲”，As-U-Type就会自动更正为“提纲”。通过此方法我们可将自己经常输入错误的单词添加进来，从而大大减少输入的错误率。

并非木马的Xerox/nwwia空文件夹

■山东　牟晓东

菜鸟：一次在卸载软件整理硬盘的过程中，无意在系统C盘的Program Files文件夹中发现了一个名为Xerox的文件夹，其中只有一个nwwia空文件夹。觉得这些名字非常陌生，不会是木马吧？因此我决定删除，但竟然提示删除不了（**如图1**），提示“无法删除nwwia：文件正在被另一个人或程序使用。关闭任何可能使用这个文件的程序，重新试一次”，按以前高手的经验，我重新启动机器并进入安全模式，哈哈，成功删除了！不过好景不长，一开机它竟又出现了！难道它真的是木马吗？我该怎么办？

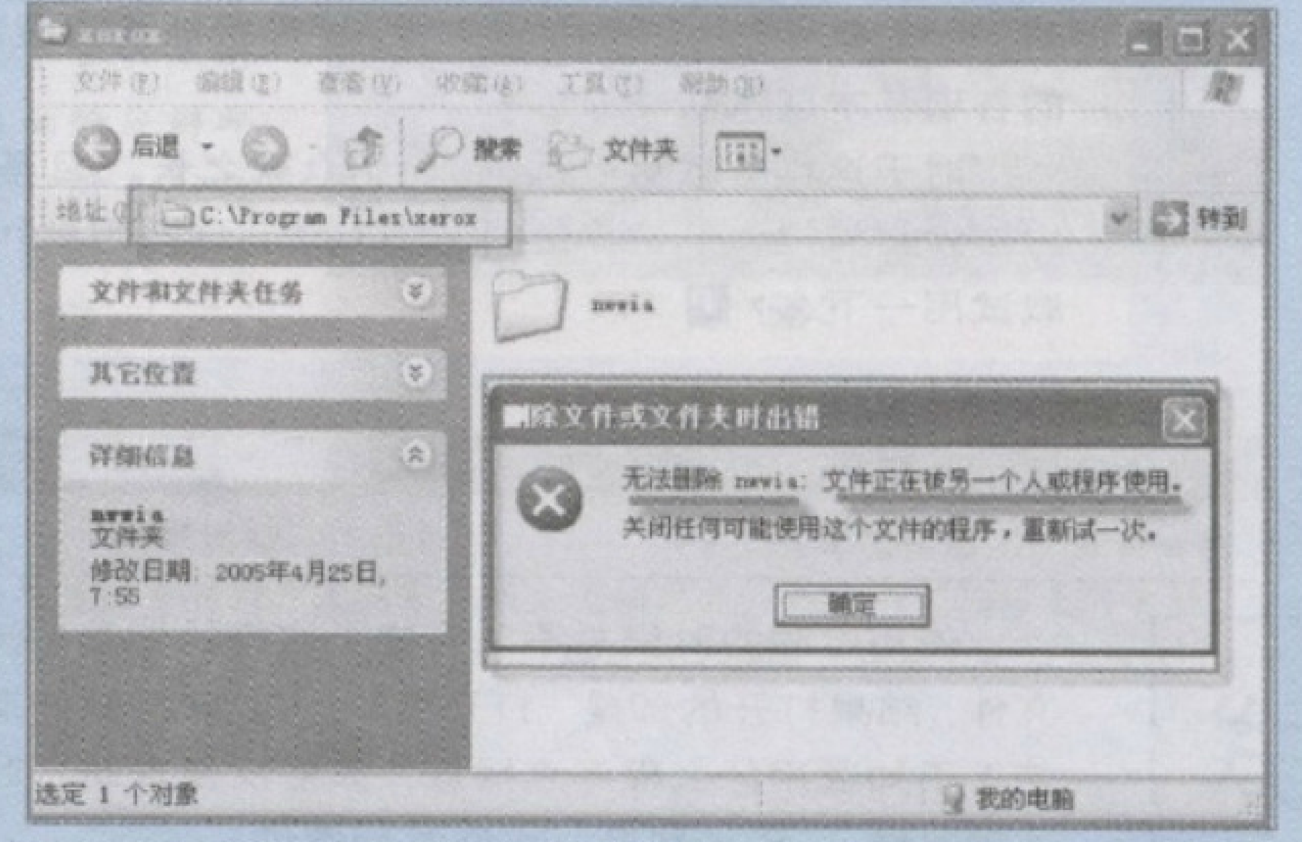


图1

老鸟：你其实误解微软了，这并非是木马程序的文件夹，而是XP操作系统自带的一个正常文件夹。它的作用是为图像处理软件分配临时空间，由于微软所使用的是Xerox（富士施乐）公司授权的专利技术，因此命名为Xerox。并且它受WFP（Windows File Protection）保护，所以你在删除时系统会提示错误，但最好不要删除它，因为只有是重要的系统文件（夹）才能享受到WFP的保护。

WFP的主要功能是防止系统文件被不匹配的版本替换或覆盖掉，用户在安装新应用程序时可能会在不经意间使用了过时的dll（动态链接库）文件，这最容易使系统文件遭到破坏，这在Windows 2000以前是经常发生的。只要用户同意，系统文件能被轻易地覆盖或替换，后来在高版本（比如XP）的操作系统中便取消了这一自由，目的是提高系统工作的稳定性。

适合网民们使用的一款拼音输入法

■湖北　尹飞

最近本土搜索服务提供商搜狗（http://www.sogou.com/）推出了搜狗拼音输入法公测第4版，与整日在Google、MSN等国外搜索巨头身后跟风的国内其它搜索服务提供商们相比，至少摆脱了只是提供工具栏、桌面搜索等软件的模式，也算是一股新鲜空气吹入搜索市场了吧？

当今输入法市场基本上被五笔输入法和拼音输入法所占据。由于现在国内的普通话整体水平比前些年有较大提高，且大多数经过正规教育的人拼音水平还不错，所以像前些年那种“不会五笔别打字”“学电脑必学五笔”的现象现在已很少见。经过多年的发展，拼音输入法发展得也比较成熟了，市场份额基本上被微软拼音输入法、智能ABC、紫光拼音输入法、拼音加加等几种常用输入法占据了，那么作为一款后来者，搜狗拼音输入法又能凭什么“法宝”争取使用者呢？

搜狗拼音输入法的定位是“一款基于搜索引擎技术的、特别适合网民使用的、新一代的输入法产品”，它是怎样实现的呢？

目前网民们上网干什么呢？聊天、写博客、打游戏、写信息……这些多多少少都与输入法有关系。搜狗是怎样来定位的呢？现在网络中流行个性，各种昵称文章中特定短语、特殊符号、新词随处可见，而现在常用的拼音输入法由于主要是针对办公环境开发的，对此类词组就有些无能为力了。搜狗拼音输入法就针对这一点，依靠其搜索引

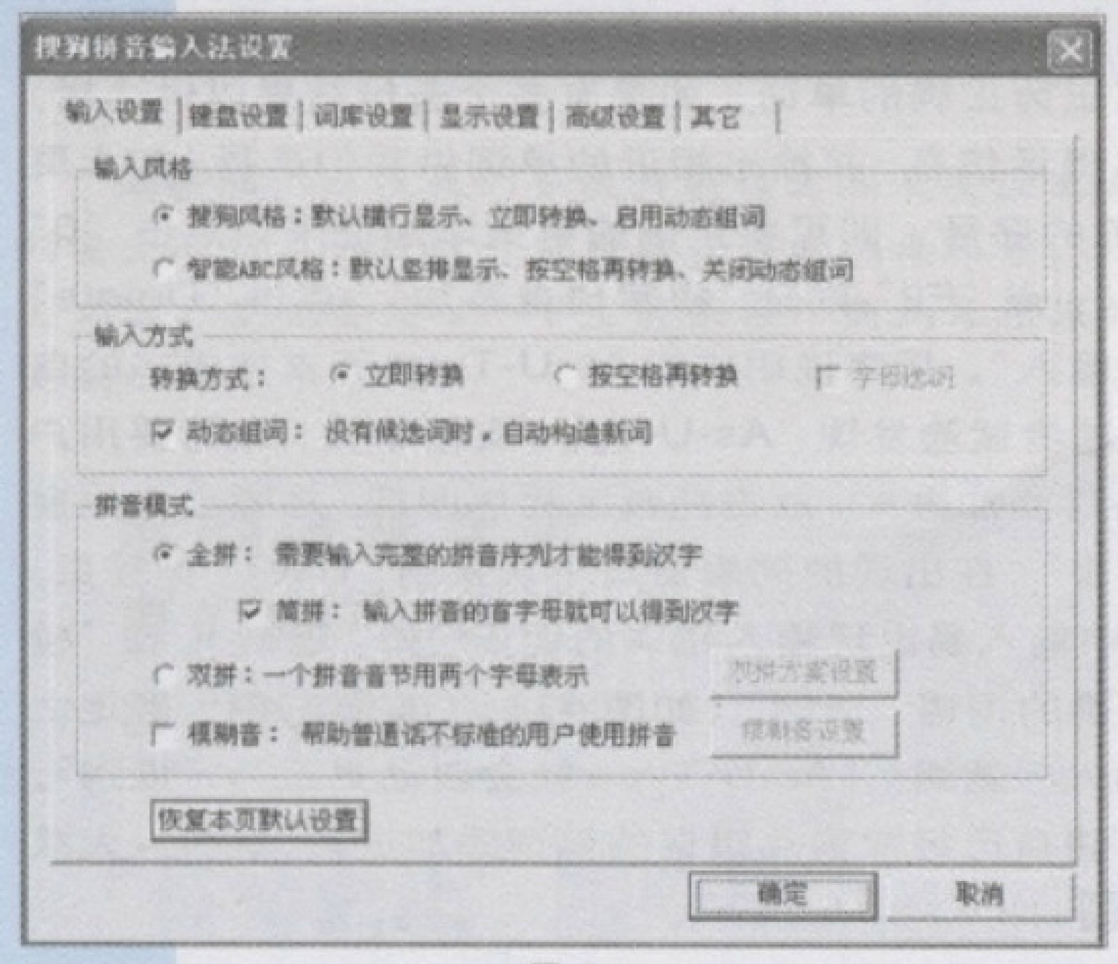


图1

擎的优势，分析网络上的常用词组，使我们输入一些如“八荣八耻”“超女”等新词时基本上可一次到位，大量减少我们击键的次数，且为了尽量满足用户习惯，它还可模仿微软拼音输入法和智能ABC等多种用户广泛的输入法的输入习惯（**如图1**），使用户更改常用输入法后基本上不会感到太大的不便。且其候选词个数可在3～9个的范围内选择，这一点个人认为比紫光拼音输入法只有5个候选词要好，至少可以减少翻页的次数，还可选择普通窗口和特大窗口以满足我们的视觉需求。在其输入网址和电子邮件地址时也不用转换输入法状态，可直接输入非数字开头的网址和电子邮件地址。至于其它常见的简拼、双拼、模糊音、繁体、英文输入等功能也一应俱全。

另外值得我们注意的功能就是软键盘功能（**如图2**），此项功能并非其独创，而是模仿智能ABC和微软拼音输入法等其它输入法，即通过软键盘我们可直接输入包括希腊字母、俄文字母、注音符号、拼音字母、日文平假名、日文片假名、标点符号、数字符号、数字序号、制表符和特殊符号在内的各种符号，以充分满足我们起个与众不同的个性化昵称的需要。

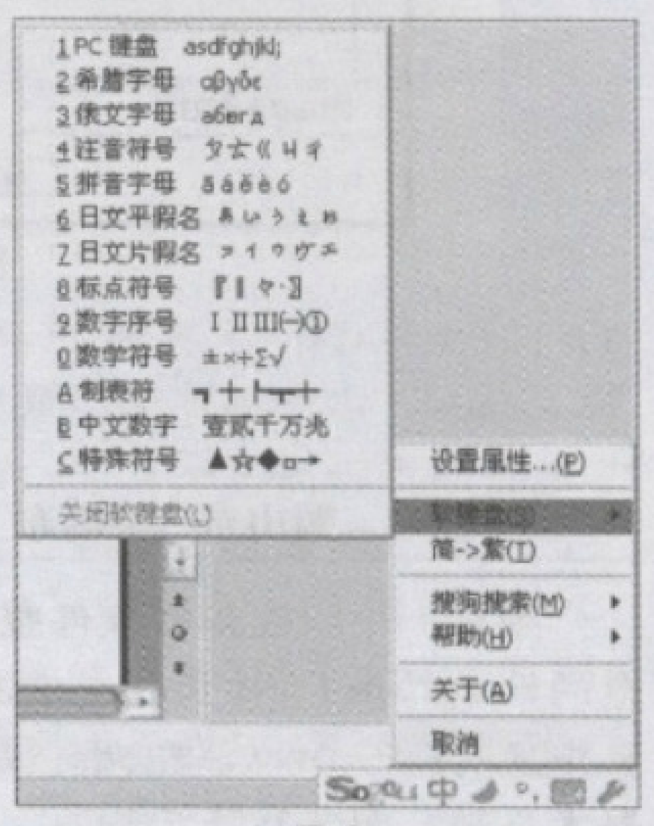


图2

当然，作为一个搜索服务提供商提供的免费软件，将不可避免地与搜索发生联系，通过输入法工作条中的选项，可轻松地访问搜狗的主页或直接调出并使用搜狗的各项基本搜索功能。

对于这样一款可以说是“模仿众家之长”，且基本不用更改我们输入习惯，拥有由搜索引擎提供的词库的拼音输入法，你不想到http://www.sogou.com/pinyin/下载试用一下么？

扩展名巧应付

■广东 楠十



使用电脑的时候总不免会碰上这样的尴尬：兴冲冲地双击刚下载的文件，结果打开的却是“打开方式”；或者明明知道是一个影音文件，却苦于不知道用什么程序来播放，只能反复求助“百度”或“谷歌”……这种时候，“译扩展名”或许能帮你忙。

“译扩展名”（http://www.skycn.com/soft/20026.html）是一款免费的以查询并介绍文件扩展名为主要功能的软件（**如图1**），界面很简洁，左侧为按键区，右侧是查询及介绍的主窗口。使用也很方便，只需在文本框中输入所要查找的扩展名并回车，或者把所要查的文件拖到输入框，便能立即得出结果。

图1

目前为止的版本是V5.10版（2006年8月9号发布），据称收录了大约6113个扩展名信息，当然平时使用中不会接触到那么多。经过测试，exe、txt、rar这些常见扩展名都能很准确地释义并给出使用方法，doc、ini、mod等有多种含义的后缀也能分点给出意思，而rom、gba、bld之类的游戏rom大部分也能识别出来，甚至000这样已渐渐不用的扩展名都能识别出来。

图2

不过使用中还是发现有一些扩展名没有介绍的情况（**如图2**），大部分是因为该文件为某些软件的特有格式，如Flashget的jcs文件、WinKawaks中的epm文件等。另外有些介绍还有瑕疵，如bin的介绍是“一种二进制文件”（**如图3**），不免让那些下载bin后缀虚拟光盘的用户摸不着头脑，而虚拟光盘常见的索引文件cue介绍为“一种Microsoft提示牌数据文件”，也让人有无从下手之感。当然软件作者也注意到了这一点，所以如果对某些扩展名介绍不满意或想增加软件中没有的介绍，也可通过点击“提交”向作者发送自己的扩展名介绍，增添软件的信息量，并能通过自动在线升级来扩展软件功能。

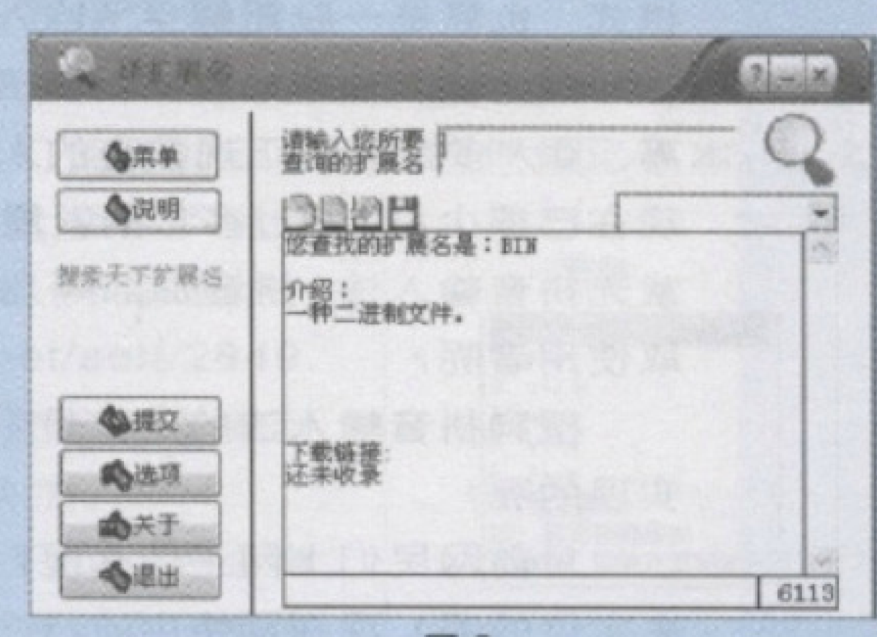


图3

相信有了“译扩展名”，在电脑使用中能减少许多尴尬了。

我的宽屏我作主，游戏聊天两不误

■北京 刘纯根

奇门遁甲

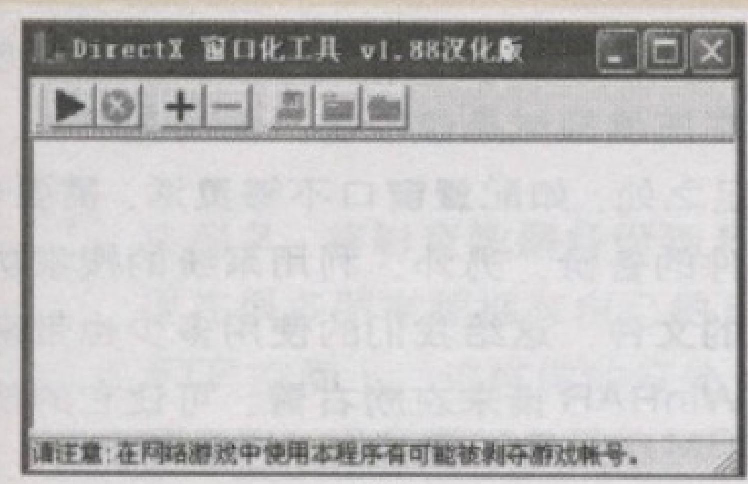


图1

现在宽屏液晶显示器的价格大跳水，估计许多朋友都出手了吧。但是许多老游戏并不支持宽屏显示，看着那些画面变形的游戏真是让人头痛。直到笔者在网上发现了一款名为D3DWindower（下载地址：http://crc.onlinedown.net/soft/39421.htm）的软件，它可使那些只能全屏执行的游戏变成窗口模式，这样在不影响游戏执行的情况下还能打开QQ进行聊天，充分发挥了宽屏显示的优势。

该软件是绿色软件，解压至任一目录下，执行D3DWindower.exe即可打开程序（**如图1**）。这里以窗口化执行游戏《幻象杀手》为例，第一步，点击"+"按纽，找到《幻象杀手》目录下的游戏启动文件Indigo Prophecy.exe，选中后点击"打开"。第二步，右击启动文件选择"设置"，点击"辅助DLL"旁的"打开"，选中软件安装目录下的D3dHook.dll文件（**如图2**），点"确定"后回到软件窗口。第三步，点击"三角"，双击游戏的启动文件就可用窗口模式玩游戏了（**如图3**）。

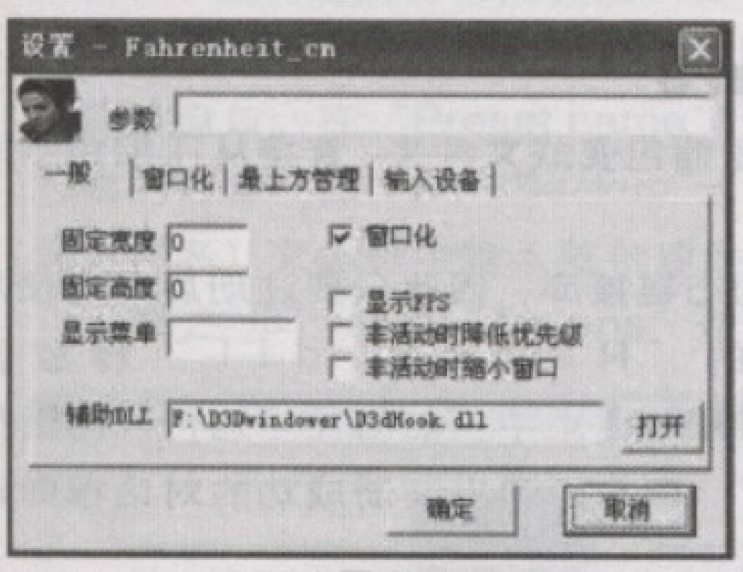


图2

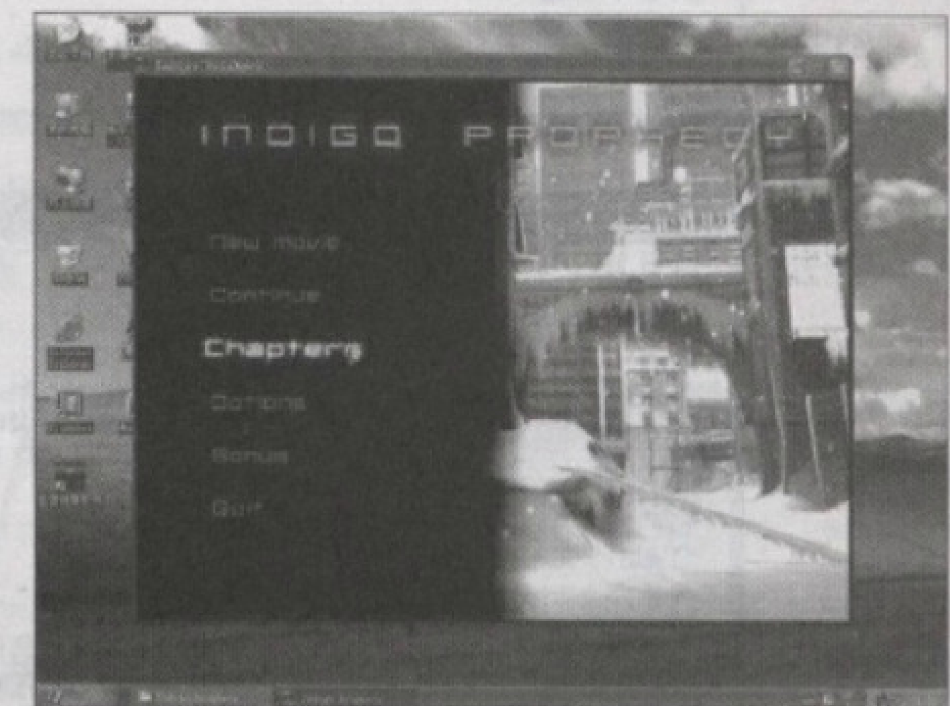


图3

注意事项：1.在XP系统下使用时要具有管理员权限。2.如果游戏不能窗口执行，更改一下游戏的分辨率，一定要小于桌面的分辨率才行。3.以上操作均是以单机游戏为例的，由于此软件执行时会驻留进程，在网络游戏中使用有可能会被当成外挂，需要配合隐藏软件进程的工具来使用，这里涉及到黑客技术，本文不作讨论。

WinRAR，又添左膀右臂

■辽宁 金色铁锚

每一个电脑用户，对WinRAR都不陌生，它是装机必备的一款工具软件，其功能在压缩领域是佼佼者。但尺有所长、寸有所短，WinRAR也有不足之处，如配置窗口不够灵活、需要Copy命令的配合才能实现文件的备份，另外，利用系统的搜索功能也无法直接查找压缩包中的文件，这给我们的使用多少也带来了一些不便。今天，我们给WinRAR请来左膀右臂，可让它的使用更为灵活方便。

一、左膀：RarFS

功 力：将RAR压缩包变成文件夹；直接从压缩包中搜索查找所需文件。

RarFS是一个动态链接库，因此只要注册后即可使用。将下载好的压缩包中的“RarFS.dll”释放到“C:\WINDOWS\system32”目录中，然后在“运行”对话框中输入“regsvr32 rarFS.dll”，回车后弹出注册成功的对话框即表示注册成功。

现在即使我们的系统中没有安装WinRAR也不要紧了，我们可直接打开RAR压缩包。大家都知道Windows XP内置的ZIP压缩引擎可打开ZIP格式的压缩包，对RAR格式的压缩包却无能为力。RarFS就是一款增强插件，可让Windows XP在没有安装WinRAR的情况下直接打开RAR格式的压缩包。

1.将RAR压缩包变成文件夹

在资源管理器中，双击RAR格式的压缩包，压缩包象文件夹一样自动展开，我们可像使用普通文件夹一样，在其中进行文件的打开、删除、复制、改名等操作。另外，点击“查看”→“详细信息”，我们还能够在资源管理器中直接查看压缩包中文件的大小、文件类型、压缩后的容量、压缩率、压缩的时间等信息（**如图1**）。

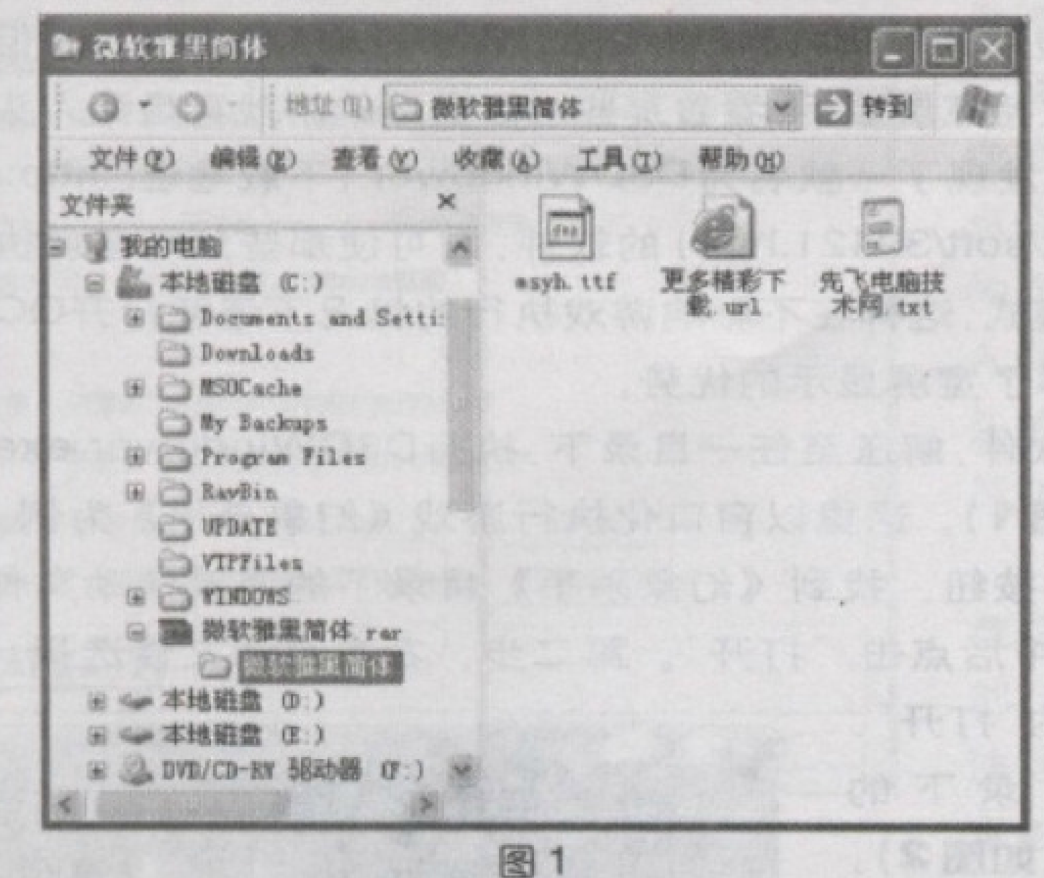


图1

2.无视压缩包，直接找文件

无论我们是否安装有WinRAR，通常情况下利用系统的“搜索”功能是无法直接查找到压缩包中的文件内容的。如果你要查找的文件在压缩包中，而你又忘记在哪个压缩包中，那么手动查找的方法无疑是效率低下的。RarFS可无视压缩包的存在，直接从压缩包中查找我们所需要的文件。使用方法和使用“搜索”功能的方法一模一样。只需输入搜索关键字并指定欲搜索的目标，就可深入到压缩包内部查找所需的文件了（**如图2**），十分方便。

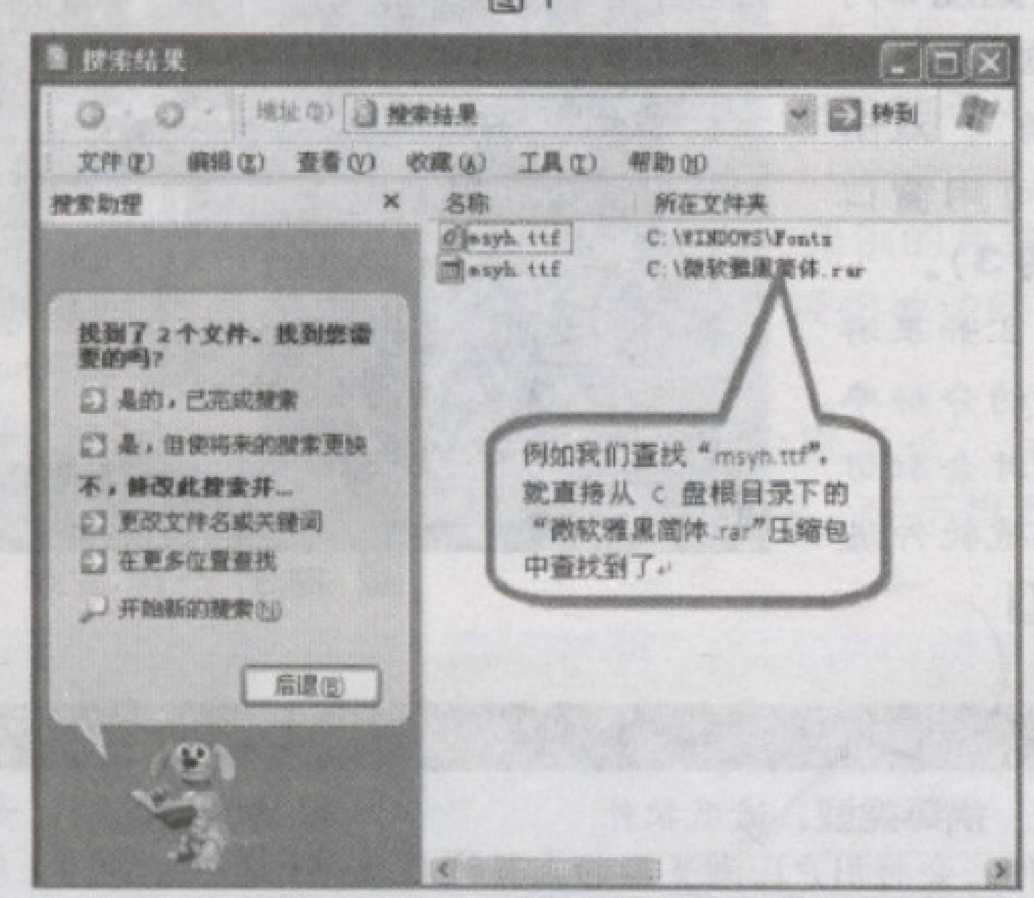


图2

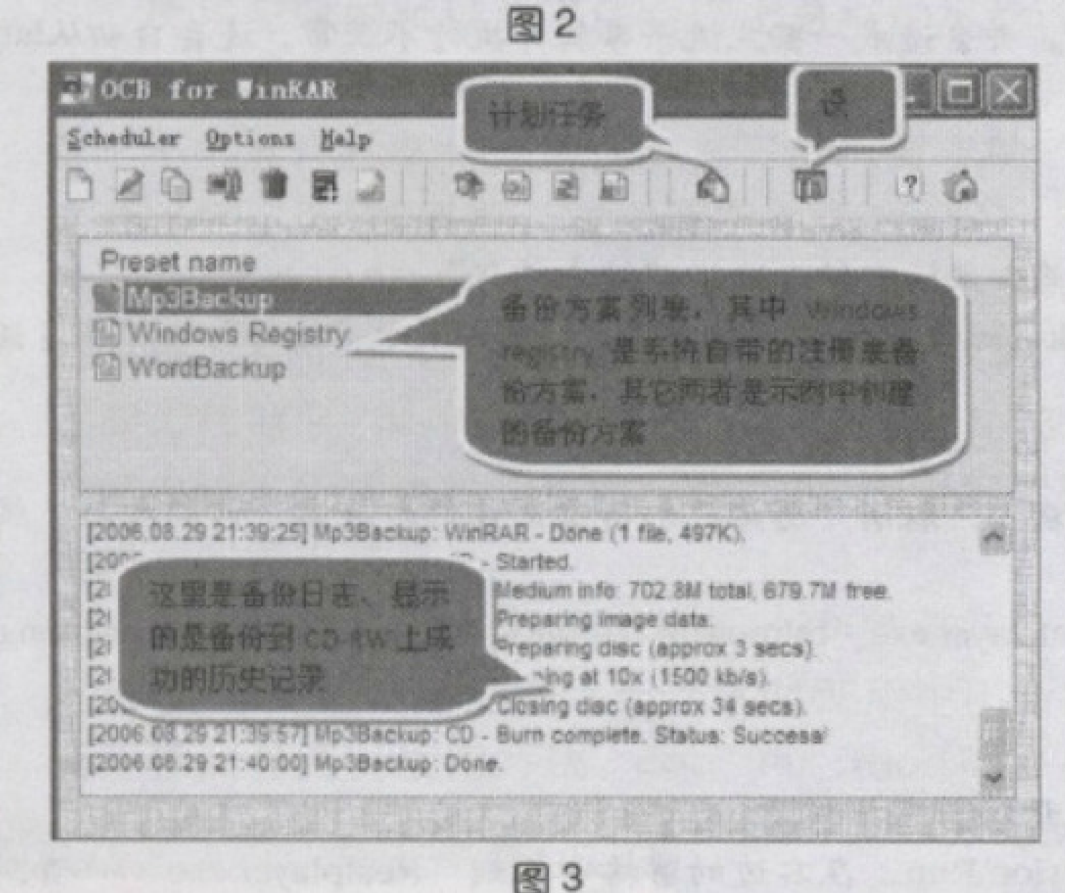


图3

二、右臂：One-click BackUp for WinRAR

功 力：快速调用WinRAR备份数据，可将数据备份到本机/可擦写光盘/FTP服务器/SMTP邮箱中，下载地址：http://www.skycn.com/soft/28914.html

One-click BackUp for WinRAR（以后简称OCBFW）首先建立所要备份的文件清单，然后自动呼叫WinRAR将备份数据压缩成一个RAR压缩包，并根据用户的要求备份于本机某一个安全的目录下，或是CD/DVD可擦写光盘上，也可备份到自己的FTP空间上，或是自己的大容量邮箱中，十分方便。

安装完毕，第一次执行程序会弹出一个提示窗口，要求我们选择是以免费方式还是共享方式来使用软件，共享方式支持拨号备份、网络备份以及远程备份等功能，而免费方式不支持这些功能，所以我们在这里不妨选择第二项“I would like to try shareware before buying a license”，即以共享软件的方式来使用软件。

实例1：轻松备份注册表

选择软件使用方式后弹出程序主界面，进入OCBFW界面，在备份方案列表中有一项“Windows registry”（**如图3**），

这就是系统自带的注册表备份方案。当我们需要备份注册表时只需双击一下，就可将注册表备份到“C:\My Backups”目录下，生成一个形如“registry-060829074029.rar”的压缩包，后面的数字是文件生成的年月日。

图4

实例2：将影音数据备份到FTP服务器上

现在很多朋友都拥有自己的FTP空间，我们可将数据备份到个人FTP空间上，这样做的好处一是节约了本地磁盘的空间，二是方便存取，用户可将自己的MP3文件、电影文件备份到FTP空间上，不但可达到备份的目的，还可和朋友共享，何乐而不为呢？

第一步：单击主界面工具栏上的“新建”按钮，弹出新建备份项目窗口。在“Preset name”（配置名称）文本框中输入备份方案的名称，如“MP3Backup”。在“Archive file name”（压缩包文件名）文本框中输入要创建的压缩包文件名，如“mp3”（**如图4**）。

第二步：单击“Actions”选项卡，在FTP栏中，勾选“Upload to FTP Server”，然后在“Server”文本框中输入FTP服务器的地址，如“210.72.225.179”，在“User”和“Pass”文本框中分别输入用户名和密码即可（**如图5**）。

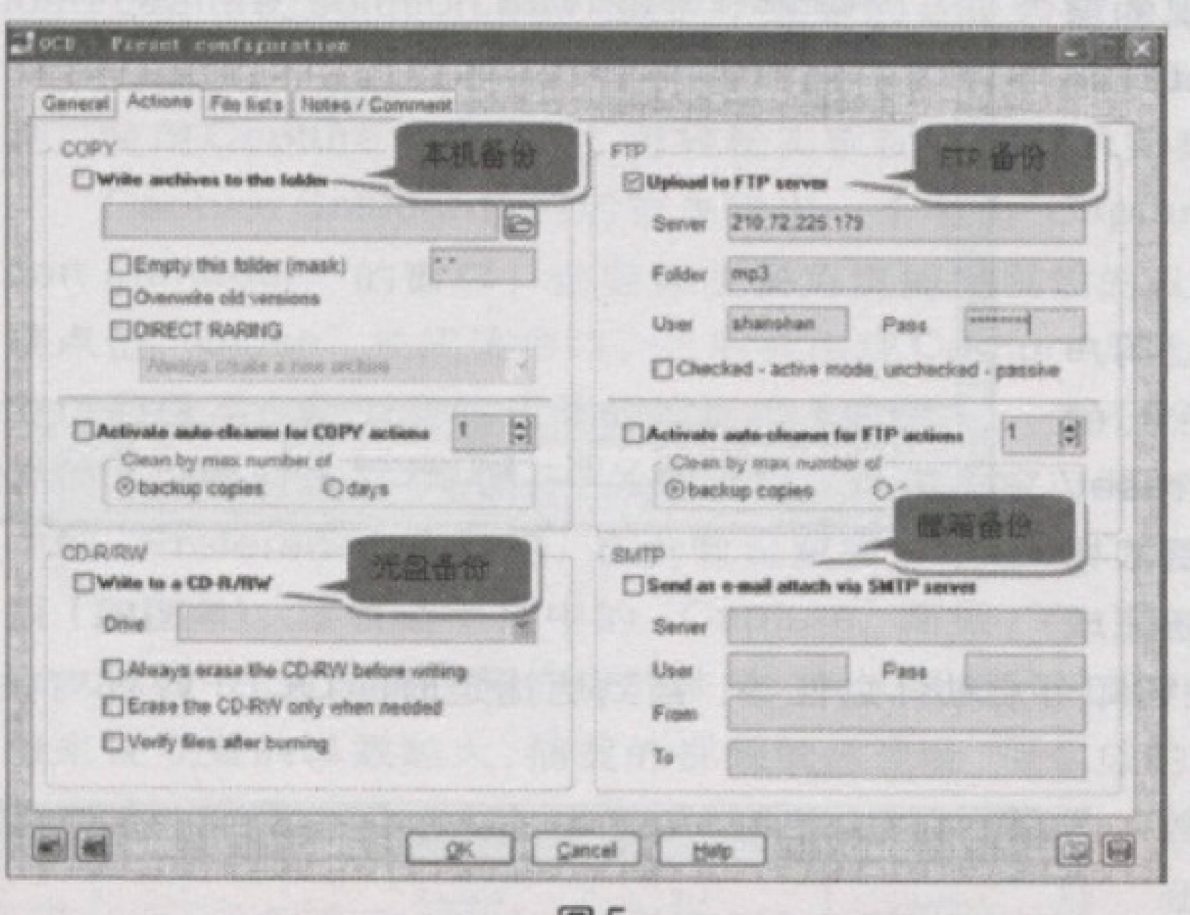


图5

第三步：单击“Fil lists”选项卡，然后打开资源管理器，将需要备份的MP3文件所在的文件夹或文件拖放到“Include list”列表中即可。另外，还可切换到“Notes/comment”添加一些注释，以方便自己记忆。

第四步：最后点击“OK”按钮，备份方案就创建完成了，现在，回到主界面中，双击刚刚创建的“Mp3Backup”方案，OCBFW首先会调用WinRAR将MP3压缩成一个压缩包，然后再上传到FTP空间上。以后需要时只需登录到FTP空间，下载回来即可。

实例3：将办公数据备份到可擦写光盘上

如今，刻录机已十分普及，很多朋友喜欢将DVD刻录盘当作大容量的移动硬盘来用，用于备份个人文档资料十分方便。我们以将“我的文档”中的Word文档以追加的方式备份到CD刻录盘上为例。

第一步：按照上述方法新建一个备份方案，命名为“WordBackup”，并将压缩包的名字也命名为“WordBackup”。

第二步：切换到“Actions”选项卡，在“CD-R/RW”栏中，勾选“Wre|ite to a CD-R/RW”复选框，然后从下拉列表中正确选择自己的刻录机，如选择下方的“Always erase the CD-RW before writing”，则是每次刻录前首先擦写光盘，然后再刻录，如选择“Erase the CD-RW only when needed”则是仅在需要时擦写光盘，一般我们不选择其下的复选框来进行追加刻录。

第三步：单击“Fil lists”选项卡，然后打开资源管理器，将需要备份的“我的文档”中的Word文件或其它目录下的Word文件拖放到“Include list”列表中。

第四步：最后点击“OK”按钮，备份方案就创建完成了，现在，回到主界面中，双击刚刚创建的“WordBackup”方案，OCBFW首先会调用WinRAR将Word压缩成一个压缩包，然后再自动刻录到CD-RW光盘上。OCBFW自带有刻录功能，并不需要Nero等刻录软件的支持。

小提示：按照上面的方面，我们还可将数据备份到自己的大容量邮箱中。要备份到邮箱中，勾选“Send as e-mail attach via SMTP server”，然后，在“Server”文本框中输入SMTP服务器的地址以及所用端口号，如“Smtp.****.com:465”，同时正确输入自己的用户名、密码以及邮箱等信息即可。要备份到本机上的某一个目录下，则勾选“COPY”栏中的“Write archives to folder”，然后通过后面的浏览按钮打开需要备份到的目的文件夹即可。

实例4：在桌面上创建备份方案的快捷方式

备份方案创建完毕后，我们可随时随地在OCBFW主界面的方案列表中通过双击的方式来调用。如果你觉得每次都要进入OCBFW进行备份不方便，那么可

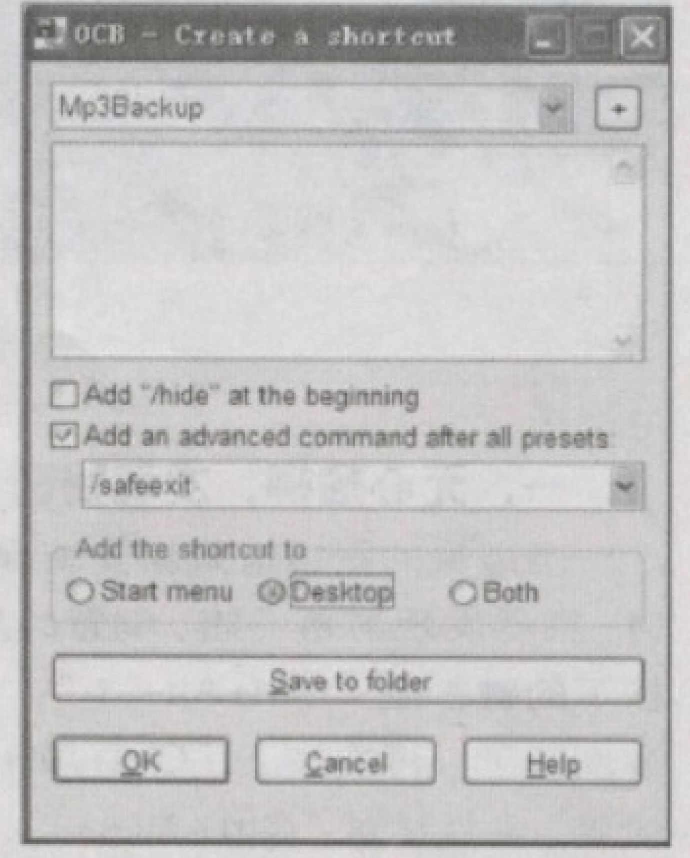
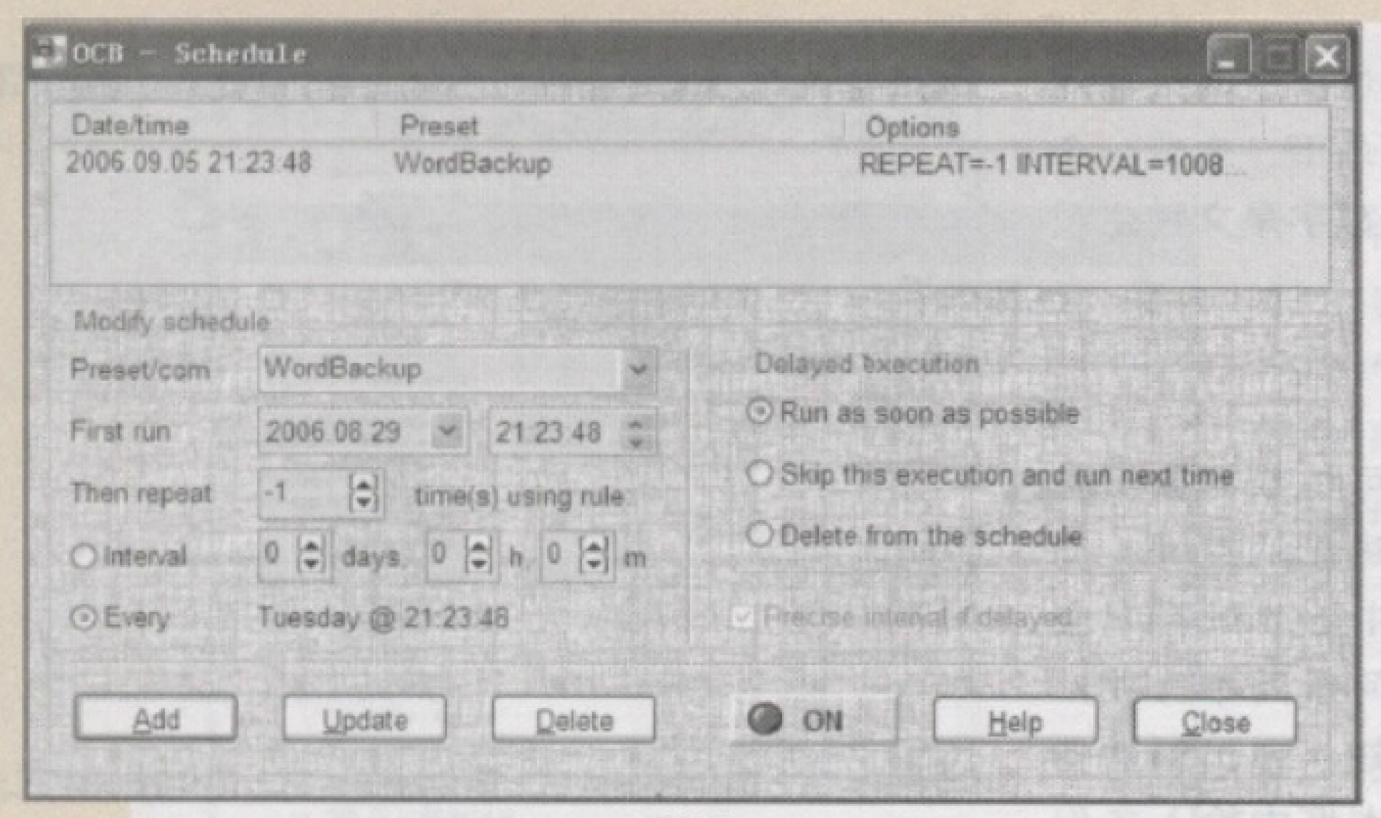
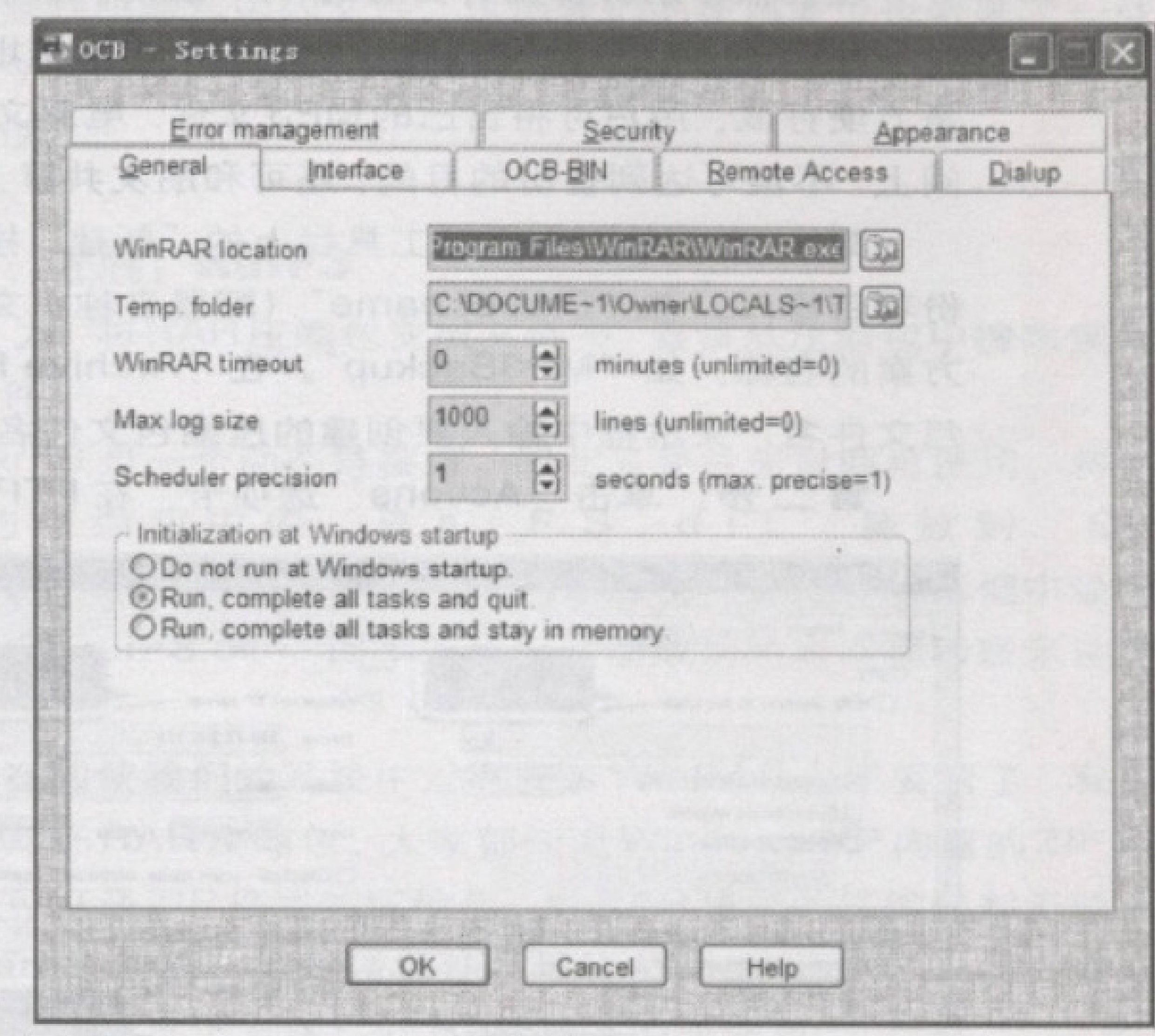


图6


图7

在桌面上或开始菜单中创建方案的快捷方式以方便调用。在方案名上右键单击，从弹出的右键菜单中选择"Create a shortcut"命令，然后在弹出来的对话框中可选择是在"开始"菜单中还是在桌面上创建快捷方式，也可同时选择两者（如上页图6）。

现在，我们可以通过桌面或开始菜单中的快捷方式来迅速备份数据了。


图8

实例5：开机自动备份

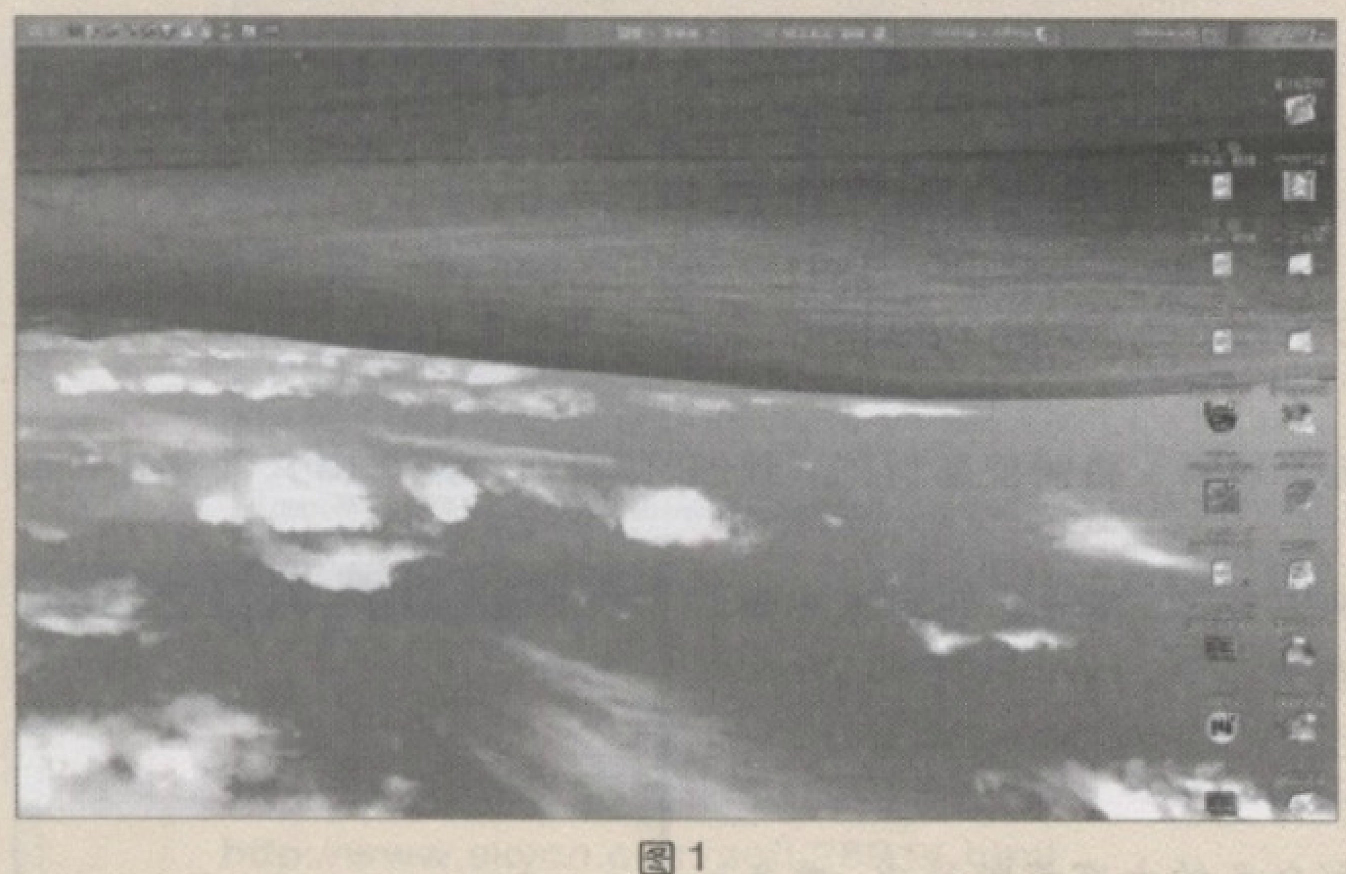
如果要让方案在Windows开始的时候自动进行备份，那么点击工具栏的"Settings"（设置），在出现的窗口中点选"Run，Complete all Tasks and quit/stay in memory"（如图7）即可。

实例6：定时备份

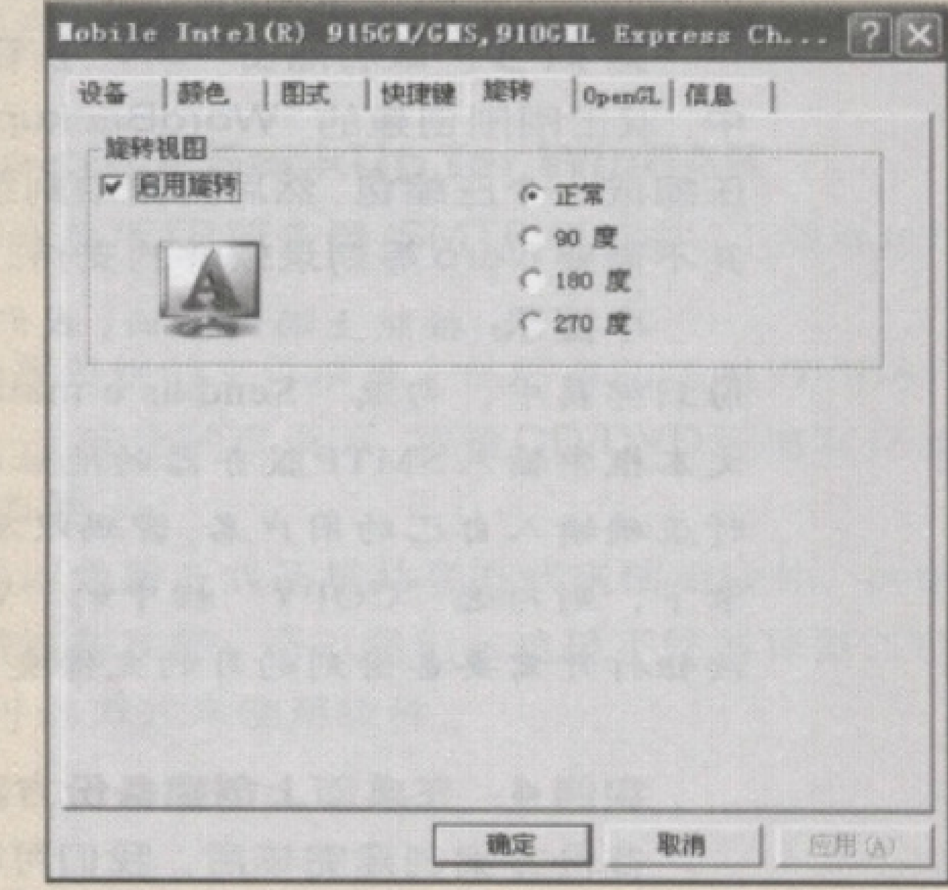
定时备份的便利性就不多说了，OCBFW可让用户方便地执行定时备份，方法是点击工具栏上的"Schedule"（任务），弹出计划任务窗口，在"Preset/COM"下拉列表中选择前面创建的备份方案，然后根据实际需要设置一下备份的时间，点击"Add"按钮完成任务的设置（如图8），最后点击绿色的"On"按钮即可启动计划任务。当到达指定时间OCBFW即可按设置的备份方案将数据备份到需要的地方。P

慌！屏幕倒置该咋整

■辽宁 乔珊


图1

哦，老天，进办公室打开自己的笔记本电脑，发现进入到桌面之后屏幕竟然是倒立的（如图1），重启N次依然如故。我的第一感觉就是中了毒，或者是类似于愚人节恶作剧工具的骚扰，立即找来一张KV 2006 DOS杀毒光盘，在DOS下进行彻底查杀，结果大跌眼镜，没有发现一个病毒。重新进入倒置的Windows中，连上网络，忍受着比"倒时差"痛苦千倍的痛苦，在颠倒的世界中摸索着将PC-Cillion 2005升级为最新，再次进行彻底查杀，经过漫长的等待，结果仍然是没有发现病毒的半根毫毛。这就奇怪了，没有发现病毒，为什么屏幕会倒立呢？


图2

一、无心插柳，发现秘密

难道真的要格盘重新安装操作系统？就在彷徨无助、百无聊赖胡乱敲打键盘时，突然发现屏幕一暗，倒置的屏幕倒转过来，正常了！何故？仔细回忆了刚才按下的键，是"Ctrl+Alt+↑"，没有反应。试试"Ctrl+Alt+↓"，正常的屏幕又被倒置了，再次按下"Ctrl+Alt+↑"，倒置的屏幕又正常了。哈哈，原来秘密在这里。索性试试"Ctrl+Alt+←"，屏幕立即向左旋转90度，按下"Ctrl+Alt+→"，屏幕则向右旋转90度。就这样，无意之间发现了屏幕倒转的秘密。

二、深入研究，找到根源

虽然发现了屏幕倒置的秘密，但这是什么原因引起的呢？经仔细分析，终于找到了其背后真正的“元凶”。对于某些类型的集成显卡，允许用户自行旋转屏幕，可在90度、180度、270度之间进行旋转，而“Ctrl+Alt+↓”“Ctrl+Alt+↑”“Ctrl+Alt+←”就是旋转角度的快捷键，屏幕之所以发生倒置，可能是我们在使用电脑过程中，无意之间碰到了上述快捷键。明白了原理，要解决屏幕倒置故障就简单多了，按下“Ctrl+Alt+↑”就可拨乱反正。如果按下上述快捷键没有反应，则可在桌面上右键单击，选择“图形选项”→“图形属性”，在弹出的“图形属性”窗口中切换到“旋转”选项卡，在其下有90度、180度、270度和正常等几个选项可供选择，一般我们选择“正常”即可（**如图2**）。

完美录制视频聊天

■河南 花的神明

同普通的文字聊天相比，视频聊天能够直接展示彼此的音容笑貌，拉近聊天双方的距离。如果能将精彩的视频聊天完美地录制下来，就能在以后闲暇时慢慢欣赏，以重温激情和快乐。Capture Solution（下载地址：http://sprosoft.mqm.cc/download/capture_solution.exe）提供了完整的音视频截取功能，可录制任意窗口中的动态视频，同时还能对多种音源进行同步录制。使用Capture Solution，可轻松实现视频聊天的完美录制。

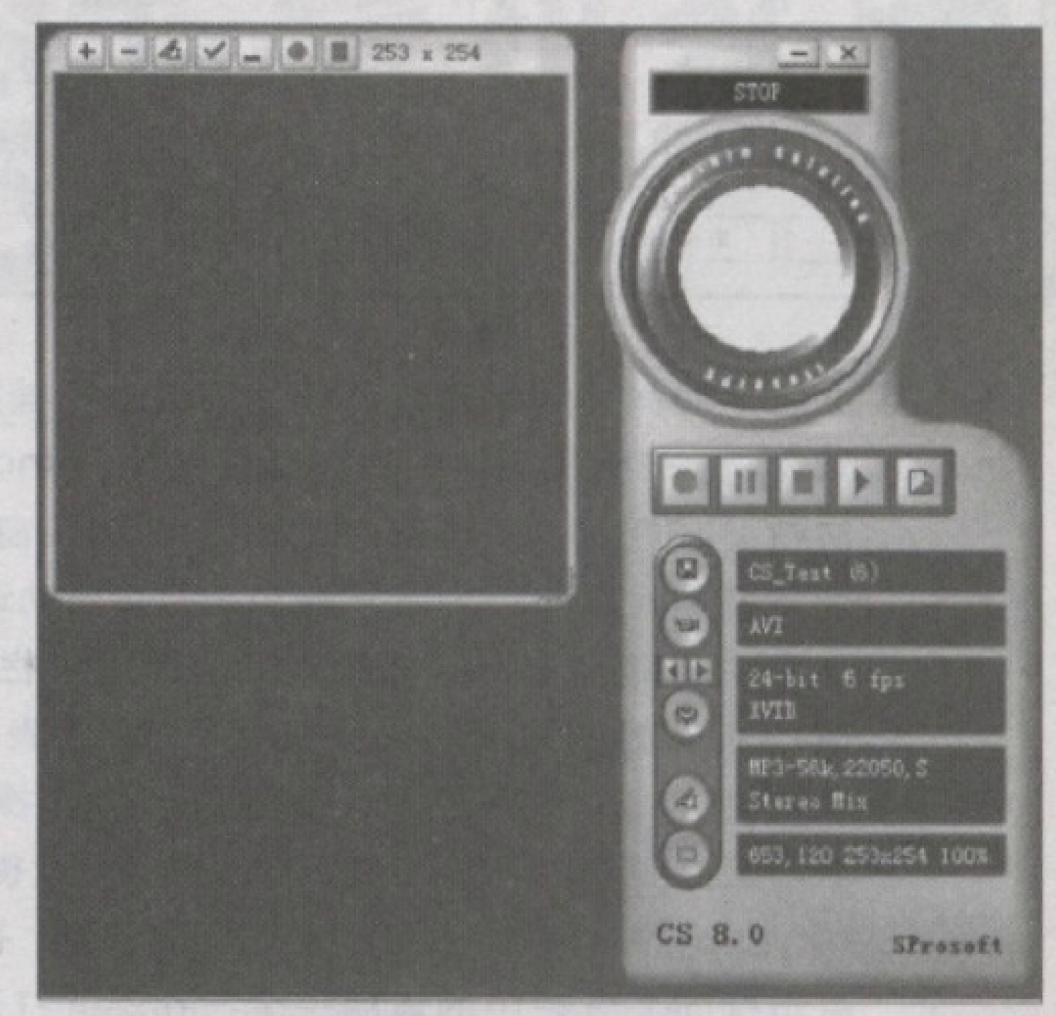


图1

Capture Solution执行后首先弹出一个名为“Capture Support Manager”的窗口，该窗体主要负责捕捉属性的设置，直接点击“Close”关闭该窗口。之后会出现Capture Solution主窗口和悬浮在所有窗体顶部的捕捉框（**如图1**），为不影响正常操作，可随时按下F8键开/关捕捉框。点击主窗口竖向工具栏中的“Preferences”按钮，在参数设置窗口中打开“Video”面板（**如图2**），接着选中其中的“Capture”面板，在“Frameper seconds”栏中设置视频捕捉的帧数（默认是每秒捕捉6帧），一般来说设置的帧数越大，捕捉的视频就越流畅，但生成的视频文件也越大，在实际操作中将其设置为15帧到24帧之间即可。在“Capture Color”列表中选择视频的色彩度，选择的范围从8位色深到32位色深。Capture Solution可将聊天视频录制为AVI、WMV、RM、MOV等格式，可根据需要打开相应的视频格式设置面板，分别调整对应的视频压缩率、编码格式等参数，使之符合自己的实际需要。

图2

在捕捉聊天视频的同时，当然不能忽视对音频的同步录制，这样制作出的聊天视频才有滋有味。在参数设置窗口中打开“Audio”面板（**如图3**），选择其中的“Device”面板，勾选“Record audio”项，激活音频同步录制功能。Capture Solution的录音功能很出色，可同时录制双方的语音聊天内容。在“Audio input device”列表中选择合适的声卡设备，之后在“Audio source”中设置音源。如果点击“Microphone”按钮，则只能录制到己方的聊天语音。如果希望同时录制聊天双方的语音，则点击“Audio source”按钮打开音源设置窗口（**如下页图4**），勾选“Stereo Mix (Analog)”项即可。此外，在音源设置窗口点击“Record”按钮，可进行录音测试，然后点击“Play”按钮播放实际的录音效果。在“Audio”面板还能够对各种视频格式中的音频编码进行设置。以选中“AVI”面板为例，勾选“Use MP3 Codec about AVI audio stream”项，表示使用MP3音频编码作为包含在AVI视频中的音频流格式，同时在“AVI,MP3”栏中点击“Configure”按钮，在弹出的对话框中选择

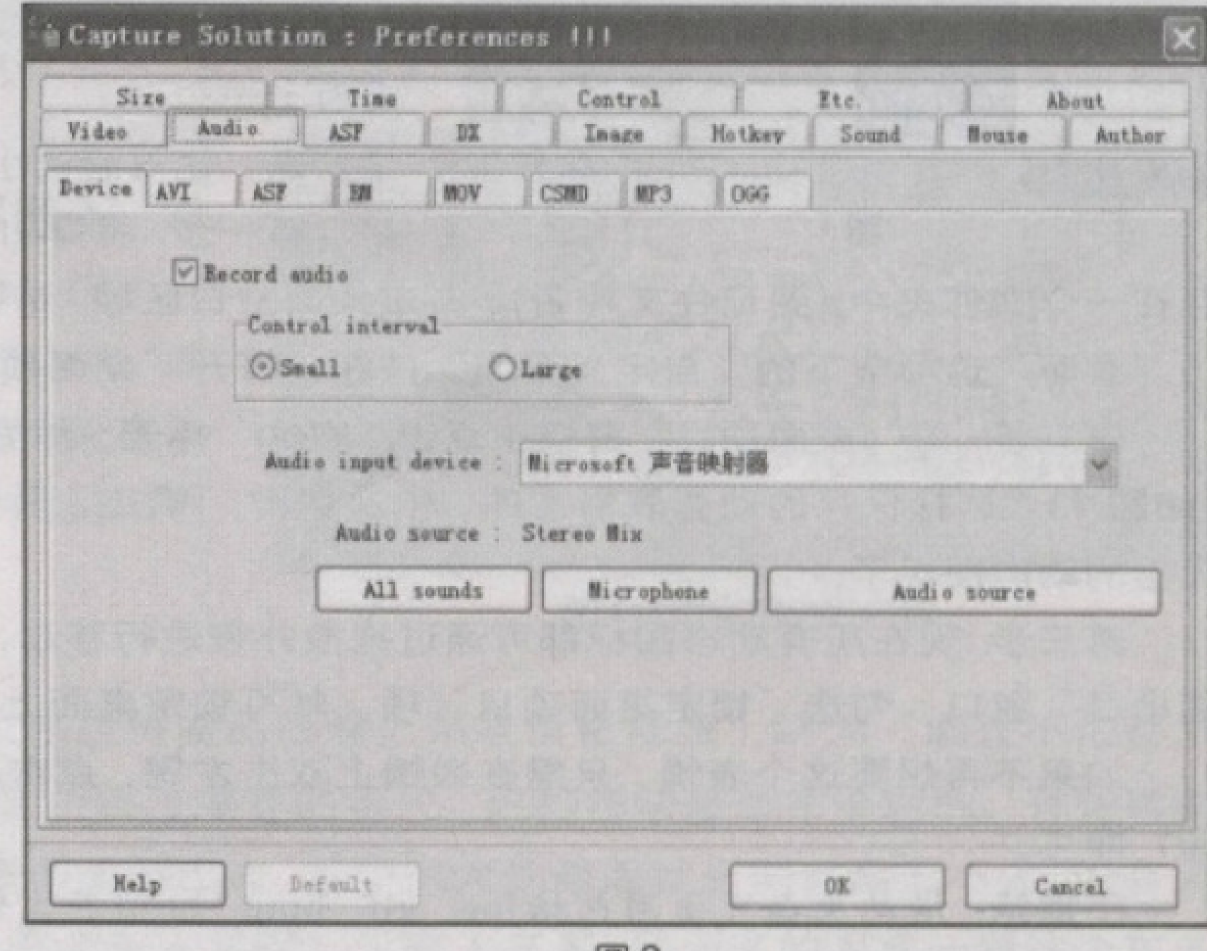


图3

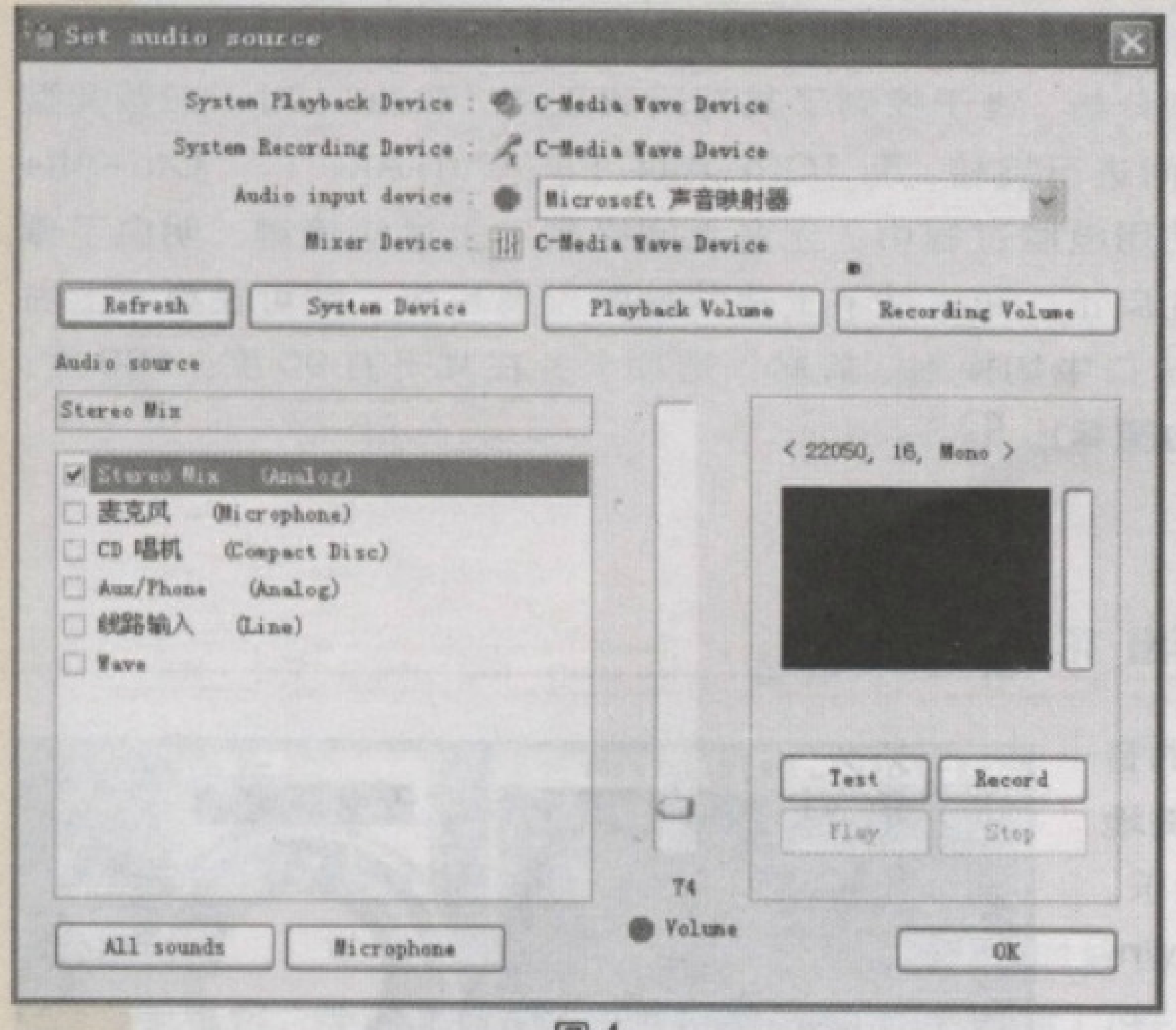


图4

合适的MP3音频编码格式。

在Capture Solution主窗口的竖向工具栏中点击带有摄像机图标的按钮，在弹出的菜单中选择捕捉视频的格式，为了完美录制声色俱佳的聊天视频，可从中选择“Video/Audio (AVI)”或“Video/Audio (WMV)”项。在开始视频捕捉之前，最好调整好视频捕捉的区域，这样才能做到“有的放矢”。在竖向工具栏中点击“Set area”按钮，在捕捉区域设置对话框中打开“Capture Area”面板（**如图5**），选择其中的“Find windows (Outer)”项，表示将选定的窗口（包括标题栏、边框等）的整体作为捕捉区域；选择“Find window (Inner)”项，表示只将选定的窗口内部作为捕捉区域；选择“Full Screen”项，表示将整个屏幕作为捕捉区域；选择“Select the size”项，表示在Capture Solution预设的所有固定捕捉尺寸中选择合适的项目；选择“User define for size”项，就可自定义捕捉区域，输入对应的捕捉区域的左上角和顶部位置以及宽度和高度即可。

这里以QQ 2006为例说明如何使用Capture Solution录制聊天视频，为简单起见，这里只对捕捉聊天窗口内部的场景进行捕捉。在QQ 2006中打开视频聊天窗口，在捕捉区域设置对话框选择“Find window (Inner)”点击“OK”按钮后，将鼠标移动到QQ 2006的聊天窗口上点击，Capture Solution即可将捕捉框移动到聊天窗口上，并自动调整捕捉框的大小使之适应聊天窗口内部尺寸。点击捕捉框顶部工具栏中的红色按钮（也可按下F5键），捕捉框的周围边框就变成了红色，表示录制操作已经开始了，在视频录制过程中，还可按下F7键暂停录制操作。当视频聊天录制完成后，点击工具栏中的停止按钮（也可按下F6键）结束录制。Capture Solution会按照录制顺序自动保存视频文件，在Capture Solution主窗口中点击横向工具栏中的最后一个按钮，就打开了视频文件保存文件夹，这样就可随时欣赏录制的精彩视频聊天内容了。此外，点击“开始”菜单中的Capture Solution，程序组中还提供了“Capture Solution DX Plus Demo”项，用于捕捉使用了DirectX技术的程序画面。P

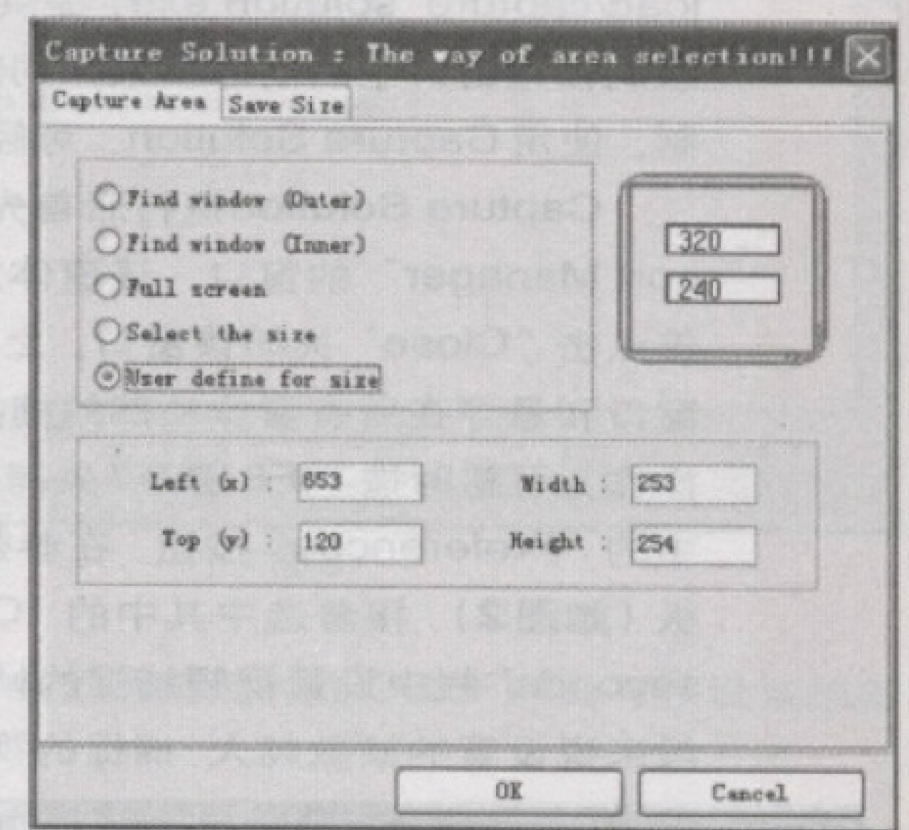


图5

让可爱的表情伴我左右

■陕西 肖冰

在QQ聊天的过程中可看到各种各样的动态表情，虽然这些表情可添加到QQ表情列表中，但能否让它们与我们“形影不离”呢——那就把这些可爱的表情请到我们的桌面上吧。

首先介绍一下：Windows本身提供了一个叫“Active Desktop”（活动桌面）的功能，顾名思义，这个功能为桌面添加了更多活跃互动的元素。因为该功能其实是调用浏览器内核来实现，所以可通过在HTML文件中嵌入各种功能的脚本代码、Flash、视频来实现丰富的功能。本文中，我们从QQ里导出了几个可爱的动态表情，放到了桌面上……

图1

来，让可爱的小企鹅在桌面上跳舞吧！

第一步：将QQ的动态表情保存在一个文件夹中（要记住文件名），右击桌面空白区域，选择“属性”，点击“桌面”选项卡下的“自定义桌面”按钮，打开“桌面项目”窗口。

第二步：在“桌面项目”窗口中点击“Web”标签，然后点击“新建”（**如图1**），选择保存的动态表情文件，依次点击“确定”后，就可看到桌面上的动态图标了。

第三步：现在所有动态图标都可通过拖拽外框进行移动，重新打开“桌面项目”窗口，勾选“锁定桌面项目”项，就可锁定桌面上的图标文件。

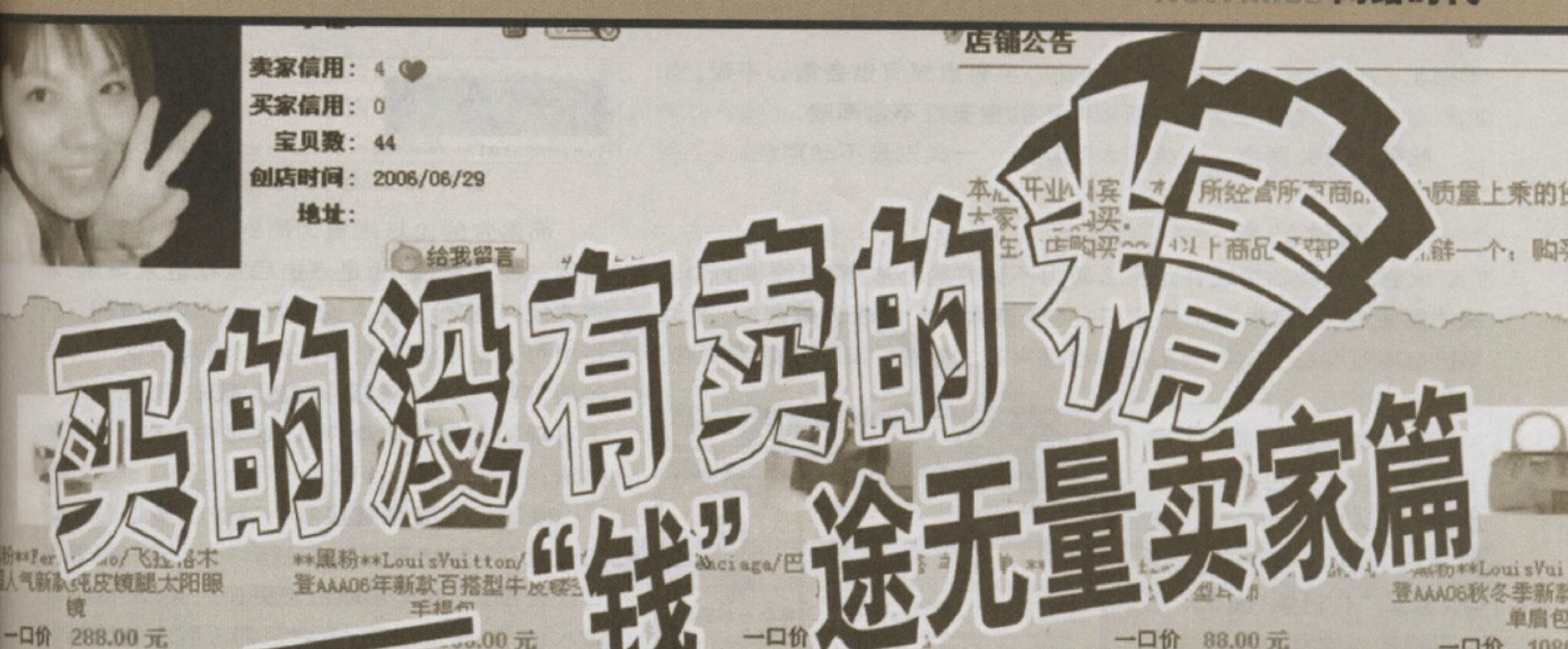
如果不再想要这个表情，只需在表情上双击左键，点击小叉（关闭按钮）即可。

小提示： *活动桌面可使用包括jpg、gif、bmp、html等文件在内的各种元素，可以自定义它们的位置。* P

一句话技巧

网络下载给使用者带来很大的方便，但下载下来的东西会不会有病毒呢？在使用“迅雷”下载时，可在“常用设置”→“病毒保护”中选择你电脑中安装的杀毒软件（默认是金山、瑞星或江民，也可选择其他杀毒软件），这样在下载完成后，迅雷就可自动帮你检测下载文件中是否有病毒了。

北京 李佳



买的没有卖的精——“钱”途无量卖家篇

■北京 草迷烟渚

前言

你身边有没有专职的购物网站卖家？看着他们坐在家里就能赚钱，而你却顶着烈日在外奔波工作，是不是有点眼谗呢？是不是有很多的二手物品，扔掉可惜，想卖又不知道怎么卖呢？如今网络已在很大程度上改变了我们的生活，因在网络上“练摊儿”而发达的新闻铺天盖地，网络使很多人掘到了自己的第一桶金。而“魔豆宝宝”（**图1**）在淘宝里引起众多关注与同情，进而有很多人伸出援手，也说明网络购物有着浓浓的人情味。

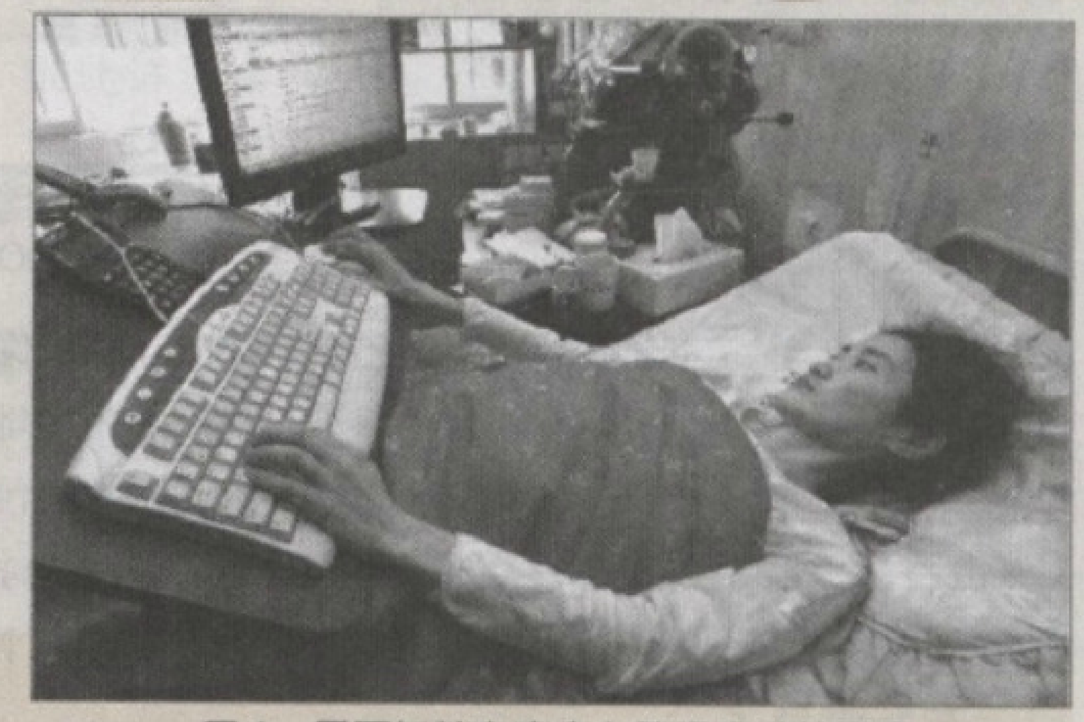


图1：周丽红躺在病床上管理自己的网店——魔豆宝宝小屋

前期操作：

各个网站的操作大同小异，十分简单，没有买东西那么复杂。但一定要做好前期工作，如注册好网站用户名、支付工具（如支付宝的用户名）、网上银行等。流程就是展示物品，填好物品描述等，网站都会有很明白的提示，清晰易懂。

以淘宝为例：

1.点击“我的淘宝”页面上方的“我要卖”按钮（**图2**），选择物品发布方式（**图3**）。

我要卖

图2：“我的淘宝”页面上方的“我要卖”按钮



图3：选择商品发布方式

2.选好发布方式后，选择物品所在类目。这对买家搜索到你的物品非常重要，所以一定要选择正确。

3.填写完整物品信息，提交即可。每个用户名提交10件物品以上便可拥有店铺地址。

4.买家拍下后，将款项打给淘宝网站。

5.卖家发货，向淘宝填写发货单号码。

6.买家收到货物后，同意付款，淘宝将款项打入卖家支付宝，便可将支付宝内金额提至相关银行账号。收到钱款一般需要1～3天。

一、广告信息漫天舞

在这个信息化时代，做广告是非常重要的一个手段。淘宝正是因为舍得下大本钱，不但在网络上四处做广告（**图4**），更利用地铁、电视、路边广告牌等关注人群众多、非常有影响力的传播途径大力宣传，所以才得到了飞速发展。

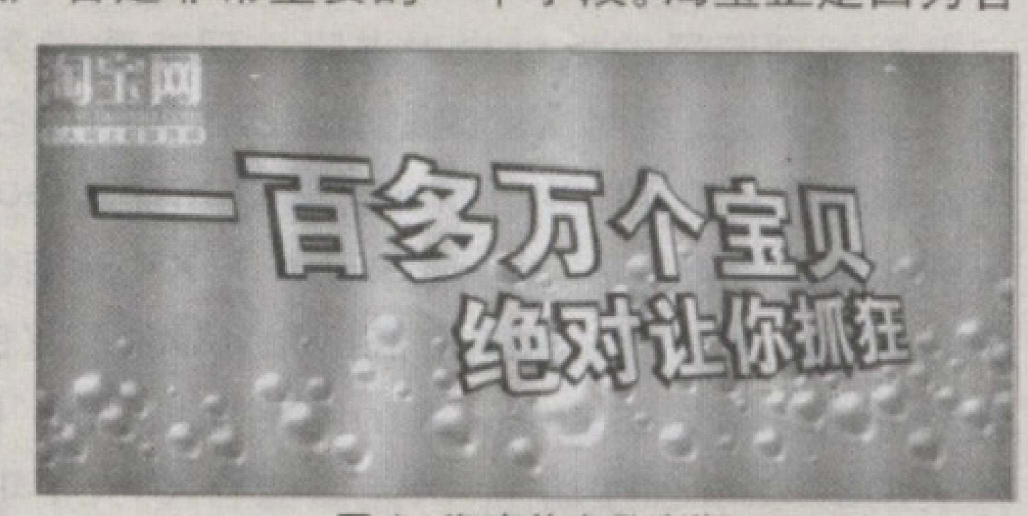


图4：淘宝的户外广告

有的新手卖家自恃商品质量上乘或价格低廉，认为“酒香不怕巷子深”，殊不知在这个信息爆炸的年代，这种想法是非常落后的。有些卖家总抱怨自己的东西卖不出去，其中很大的原因就是浏览量上不去。没有人来看你的店，又怎会有人买呢？没有人来买，后面来的买家一看这个东东

都摆了"几万年"也乏人问津，即使心里有点想买也会信心不足。如此就形成了一个恶性循环，所以吆喝的重要性不言而喻。

吆喝又分为两类，一类是大张旗鼓，一类则是不动声色。

1.大张旗鼓类

大张旗鼓地吆喝现在是一个费力不讨好的办法，需要很多的劳动量才能完成，而且效果不一定好。如今有太多的广告大肆轰炸，受众早已有点视觉疲劳，如果不是自己感兴趣的物品，反而会感觉厌恶。

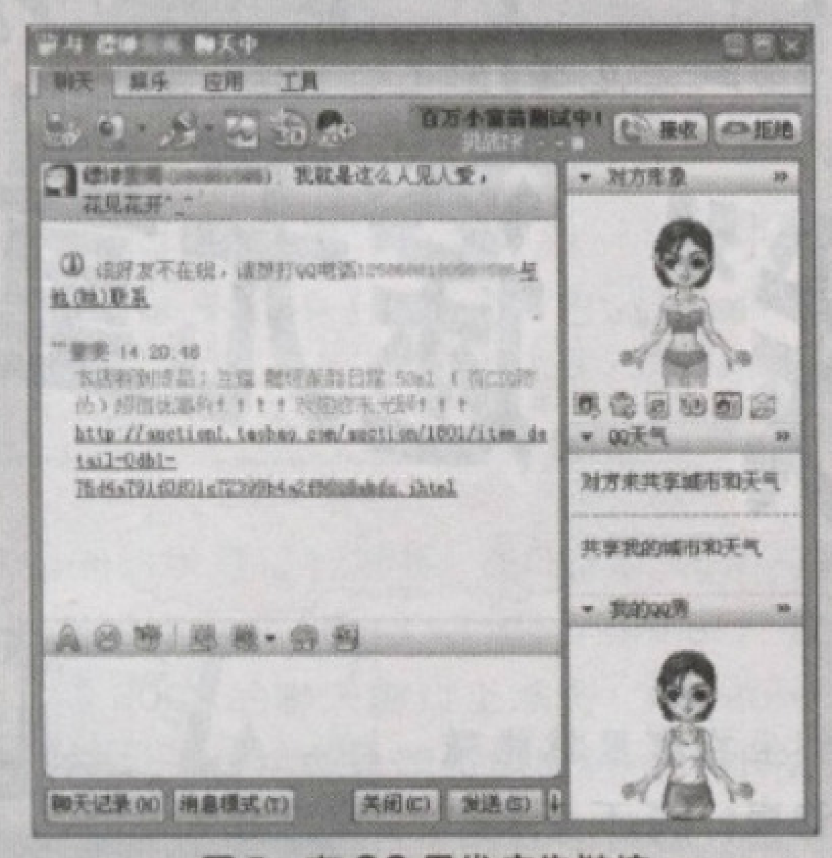


图5：在QQ里发广告链接

尤其是在各种聊天工具上群发广告，早已成为老鼠过街、人人喊打的行为，大家早已深恶痛绝。比如在QQ里发广告链接（**图5**），很有可能被当作散发病毒消息遭到唾骂，更为悲惨的是立马被对方清理门户、踢出门外。这样就会收效甚微，甚至得不偿失。有的人想，QQ不好发，那我在专门的淘宝旺旺上发总可以了吧？咱们来个换位思考，不管你是买家还是卖家，假如你辛辛苦苦地守着旺旺，在不遗余力地搜宝搜得头昏脑涨，或者落寞地等待买主等得心烦意乱，这时"几千年"也不响一次的旺旺忽然传来了天籁之声——"嘀……"。买家昏昏然地点开，卖家欣喜若狂地扑过去，却失望地发现是一个与自己没有丝毫干系的广告……这个可怜的人被投诉的厄运也就在所难免了。

我们提倡的就是不动声色地将自己的广告信息散播于天下！

2.不动声色类

这里有很多方法，一类就是把自己的广告链接附于自己各大论坛的签名中，然后就欣欣然地上论坛里去发帖子。不管是灌水也好，发精华帖也好，总会有人关注你的链接，即使是不小心一个错手点开了你的链接也好哇！

文字将出现在您发表的文章的结尾处。
100个字符以内（每汉字和每英文均占一个字符）

【小草全新闲置折扣店】特价17910环球漫游卡55元面值售19元（可在全球使用的IP卡）【淘宝易趣最低折扣】[/URL]

图6：可将签名设置成如图所示式样

有人或许会问，我复制个地址上去，也不一定人人都有耐心把它复制到浏览器的地址栏里去呀！现在我们手把手教你制作地址链接。由于网页编写时有固定的代码，因此加签名链接时我们可以把签名设置如下："[URL=http://shopXXXXXXX.taobao.com/]【XX全新闲置折扣店】特价XXXXX环球漫游卡XX元面值售XX元（可出国使用的IP卡）【淘宝、易趣最低折扣】[/URL]"（**图6**）。[URL=""后面这个位置可填你要让别人进的网络地址，而"【XX全新闲置折扣店】特价XXXXX环球漫游卡XX元面值售XX元（可出国使用的IP卡）【淘宝、易趣最低折扣】"则是你的广告词了。前后再加上[URL=（ ）/]（ ）[/URL]，括号内是上面提到的地址和广告词，就能在你发表的帖子签名里显示了。这个模板适用于大部分的论坛，填进去的格式千万不可有错，即使少了一个"]"这样的小玩意，也不能在帖子里正常显示。只要按照这个模板去做，我们就可以用签名链接玩遍论坛！



图7：淘宝论坛中的签名图文并茂

而淘宝的论坛则更为周到全面，可以在签名里加图片链接，也是点击后直接进入页面，非常方便（**图7**）。进入论坛后在"我的资料"一栏里可以修改签名。很多网友说采用这个办法以后，自己的店铺浏览量直线飚升，因此也带来了可观的交易成功量，所以这是个有效、可行的办法。

修改好了签名链接后，就应该多上各大论坛逛逛，多发帖子，尤其是精华帖，最好能置顶到社区首页，那样才能引起更多人关注。即使是灌水也行，或者帮顶，或者帮别人解决些疑惑等问题，这样别人也会记得你的好，也会来帮你的忙。做生意，讲究的就是一个"和气生财"嘛！

我们也可以在论坛里专门的买卖版发广告帖，但不能逾越界线跑到其他非买卖版乱发，更不能加"原创"等字样，否则会遭到斑竹转移帖子甚至禁言删号等处罚的哦！

3.广告攻势

在淘宝，我们还可以用社区银币去抢社区推荐位和首页广告位等。尤其是购物网站在各大门户网站中做的广告，浏览量非常大。有很多网友就是因为看见了这些广告中自己感兴趣的东西，直接点开来买的，所以抢到首页广告效果特别好。但能抢到广告位也并非易事，首页广告是每天13:00到次日9:00开放预订，站内信广告是每天21:00到次日9:00开放预订，论坛广告则是每天16:00到次日9:00开放预订。有很多卖家一快到那时候就扑到电脑前，做好准备死守着，开放预订的那一刹那就立刻抢订（**图8**）。



图8：在淘宝首页上可以抢订广告位

如抢首页广告时，事先准备好店铺地址和广告语，12点59分左右打开社区首页，点击预订广告位，不停刷新，然后填上店铺地址和广告语等（广告语限6个字内）。如果你动作够快，运气够好，也有足够用的银币，就能抢到非常难得的广告位了（每天只有8个）。有人做过统计，抢到广告位当天与平时的浏览量相比，简直不可同日而语。

抢广告位的前提是你需要有足够的社区银币（**图9**），这通常是通过发帖、回帖和参加淘宝社区活动等途径来赚取。

卖家信用
买家信用
头衔：从九品
注册：2006-02-17
帖子：809
银币：1090

图9：银币数将显示在你发的帖子中

散布广告的用意在于吸引网友来看你的货，这样广告词就一定要写得有吸引力而且一目了然，不可太短以免表达不清，也不可太长以致罗嗦得使观者不耐烦。有一个很重要的原则就是要言简意赅。另外还有个诀窍，就是把你店铺的特色概括出来，尤其是正在举办什么促销优惠活动，一定要写清楚。这样对受众很有诱惑力，即使他进来后没决定买你广告中提供的东西，也许会顺便看看你店里别的商品。

宝贝类目 | 二手市场 | 店铺 | 商圈 | 发布求购信息

电脑、软件、网络、办公
手机、手机配件、通讯设备
数码相机、摄影器材、摄像、冲印
MP3、MP4、音响、耳机、HIFI
珠宝首饰、手表、眼镜
彩妆、香水、护肤、美体
女装、女士精品
女士箱包、鞋帽、女士配件
居家日用、装饰、文具、园艺
男装、服饰配件

图10：类目中的橙色字样即为热门词汇

同样，在店铺名称的问题上也是如此，一定要把最有吸引力的东西写出来，或者加入一些买家最有可能搜索的词汇，如“饰品”“背包”等。在物品名称上更是如此。买家搜索物品的可能性比搜店名的要大得多，因此要多琢磨买家可能会用什么样的字眼来搜索，然后把这些词语加进自己的物品名称中。至于加什么样的词为好，有一个最简单的办法就是参考淘宝首页上的宝贝类目那一栏，橙红色的就是热门词汇了（**图10**）。

“1元拍卖”等活动也可以立马提高浏览量，道理同上。先吸引买家进门，即使不买也可以提高人气。但做拍卖就要事先做好赔本的心理准备，因为网站是严禁自卖自买（就是另外注册一个账号，一见只有一个人出很低的价钱而拍卖期马上就要结束，东西只能以低价卖给这个人，这时就赶紧用另外的账号高价买下来）的。自卖自买的行为也会涉及到卖家的诚信问题，一旦被查出来也就有删除物品、删除信用评价等风险。低价拍卖这种促销活动有时会亏得厉害，要谨慎使用，比较适合不图赢利、只赚人气信用的新手卖家。

还有个办法就是利用好橱窗位和推荐位。推荐位是每个店铺上方都会显示的6件宝贝，也会显示在你每个宝贝页面的下方，很多买家都会顺便看看这6件卖家推荐的物品。另外，网站一般是把交易时间马上就要结束的商品安排在搜索结果前面。为了使你的商品能够有尽量多的“搏出位”，就不能为图省事把展示时间一口气设成14天。否则这样你是方便了，重新上架时间间隔是设置成7天的2倍，可是你的优先展示机会也相应减少了一半。

二、物品信息要写全

以上说了这么多，都是教你如何把顾客引上门，这是至关重要的一步，是为你冲锋陷阵的头一步。至于顾客进门之后，你如何展开浑身解数“忽悠”，就有足够大的空间了。

有的卖家总是抱怨“看的多，买的少”，浏览量挺高的，可就是卖不掉。这跟你卖的是什么东西、描述详细不详细等因素有很大关系。接下来我们讲讲物品方面的技巧。

1.销售物品种类

先从选择销售物品种类说起。在网上卖东西就免不了要跟邮寄、快递等物流方式打交道，这就要考虑你卖的东西是不是适合运送，如太重、太大、易碎、易受潮等物品，就尽量不要选择了。

2.进货

说到进货，我们同样可通过网络来完成。阿里巴巴网站（http://china.alibaba.com/）号称全球领先的网上贸易市场，我们也可通过“我的支付宝”首页左下方的阿里巴巴小版块（**图11**）来直接点击进入。另外，在淘宝、易趣里寻找合适的卖家，做他们的下级代理也是一个好办法，适合没有过多本钱和时间的初级卖家。可以寻找价格较低的卖家，然后与他进行价格等方面的沟通。一般大批量购买是受欢迎的，价格还可以再降低一些。

阿里巴巴低价进货：
输入进货的产品.. 搜索
热门行业：服装 服饰 饰品 化妆品
热销商品：女装 外贸服饰 睡饰 手机

图11：阿里巴巴进货快速入口

网站的优劣之处：

淘宝的好处在于人气高，界面方便，但同时竞争也激烈，价格一般不容易抬得很高。易趣则是牌子老，近来更是优惠促销手段频繁，存在一群忠实客户。而腾讯拍拍则因为是新兴事物，存在着很大的发展空间，近期又搞了很多推广活动。06年6、7月“蚂蚁搬家”（**图12**）一期、二期活动（内容为只要店铺铺货满20或50件以上，便可以免费获得推荐位等优惠，这种活动在老牌购物网站是很难见到的）方唱罢，“抢元宝”等活动又登场，给了卖家很大的活动空间。有很多卖家便在各家网站都注册了用户，

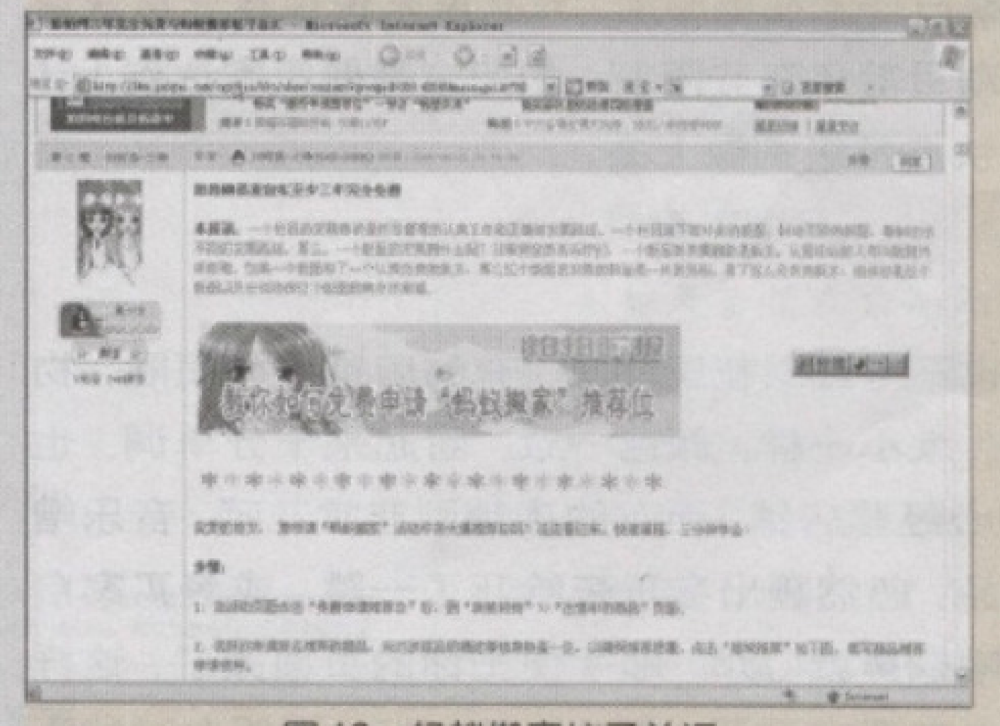


图12：蚂蚁搬家帖子总汇

开设了多家店铺（行话称为分店）。这样不但有更多的销售机会，更为资金周转、物品流通等提供了方便。尤其有一个好处就是，由于各家网站后台运行自成体系，不可能了解别家网站的内部操作，所以可方便地利用各种现金流通工具如支付宝、贝宝进行转账等操作，避免在同一家网站内进行操作而引起信用炒作等嫌疑。

3.网站选择

在网站选择方面，尤其值得卖家注意的是易趣最近一直在搞大规模的全场促销活动，例如幸运客户买满100则当场减免30等活动。这样有利于卖家钻空子，如将实际价值只有八九十元的物品设成100元，但买家仍然只需出70元即可，还是可以刺激买家购买，而中间差价就由卖家赚得乐呵呵了。至于减免的那30元，会由易趣贴补到卖家账户中，由此可见易趣真是舍得下血本呀！所以我们卖家也要体谅易趣的一片苦心，见招接招，迎合它的活动，达到买家、卖家、网站三赢的终极效果。

你在事先把功夫做足，把工作做细，事后就免得一遍又一遍跟不同的买家解释相同的问题。而且，你把物品描述得很详细，也能让买家感受到你是一个很负责任的卖家，从而建立起对你的信任感。这种信任感可是微妙的，花钱也买不来的哦！

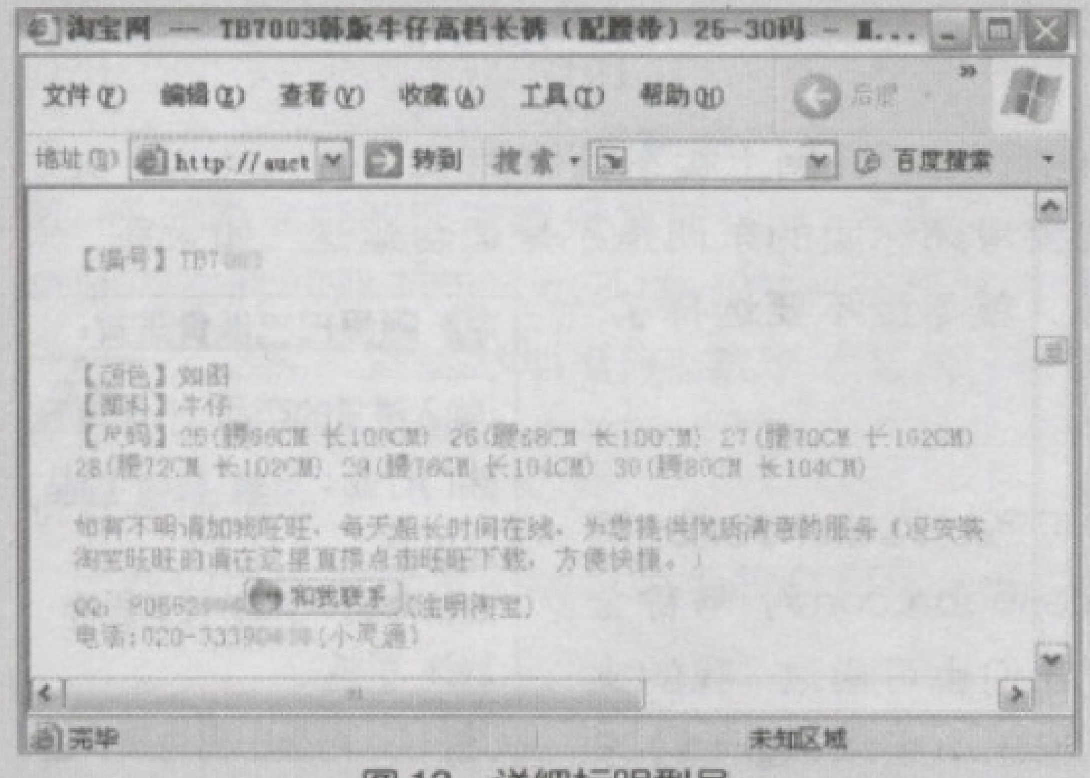


图13：详细标明型号

例如销售衣服类的卖家，除了笼统地写清楚衣服是S、M还是L号，更要细致地将衣长、袖长、胸围、腰围等长度量出来，准确地叙述清楚（**图13**）；裤类产品则要写清楚腰围、裆长、裤长等具体信息。现在各个厂家生产出来的型号鱼龙混杂，大小不一，仅凭一个“S”“L”的大小号根本不能确定衣服的大小。有的买家一个人就拥有S、M、L的各种合身衣服，所以就要请数字说话，把关键参数都标出来，让买家去衡量。这样也可以避免事先不说清，事后再来忙退（换）货等烦心事发生。

又如卖点卡等物品，就应该将使用方法、有效期等重要信息清楚地写在显眼处。现在对卖点卡、充值卡的卖家来说有个好消息，就是有的网站已经建立了自动发售系统，只要将卡号、密码等输入系统平台，买家来买时就可自动发出，无需卖家整日守候在电脑前，对买家来说也是非常快速便捷的。不过参与这样的活动目前还有些限制，如淘宝需要卖家达到1钻级别以上，这也能激励我们快点把级别做上去。

4.店铺装修

关于此项不可没有，但也不可过于花里胡哨。有的店铺十分简陋，物品描述三言两语，字体相同、大小一样、颜色一致，看起来十分单调，也让买家觉得这个掌柜没有用心经营店铺。而有的店铺则非常花哨，音乐嘈杂，有时买家正在专心看商品，忽然蹦出音乐来给吓了一跳；或者买家自己也正在放音乐，一见你的嘈杂声就心烦，顺手便把你的页面关了，这样更糟糕。有的画面上还有什么东西在漂浮，十分影响浏览。要明白过犹不及的道理，一切都要为买家着想。店里的Logo、店标、计数器、宝贝描述模板等，都可以通过在网上购买专业人士的设计来完成。请他们来帮你设计，既漂亮又省事，一般整套不超过10元钱。

商品图片非常重要，是买家对于商品的第一直观印象。最好把商品从环境图中抠出来，再加上漂亮的边框，就比较完美了。如果你懒得用复杂的Photoshop，有一款叫做“光影魔术手”的软件比较便捷实用。

5.支付

另外，支付宝除了具有协助淘宝收款的功能外，还有一个很方便的功能就是即时在线支付哦！可以不用通过淘宝。比如你同意给买家折扣或优惠，而买家一不小心在拍下之后就马上付款了，这时就可通过支付宝即时将折扣下来的钱打回买家的支付宝里，而不用通过繁琐的退款流程。另外，这个功能对朋友之间的转账也很实用。网上银行转账有时需要支付昂贵的异地或异行转账手续费，而用支付宝这个功能就可方便地节约银子了。新手卖家一般对这个功能不熟悉，因为这个“小角落”实在很难找。在“我的支付宝”上方，有个“我要付款”（**图14**），一般的淘宝买卖不会经过这一步，所以不是很容易就注意到。点击“我要付款”后，会出现“即时到帐交易”的按钮，填妥对方E-Mail地址等信息就可以即时转账了。提醒一下，对方E-Mail地址千万不可填错！

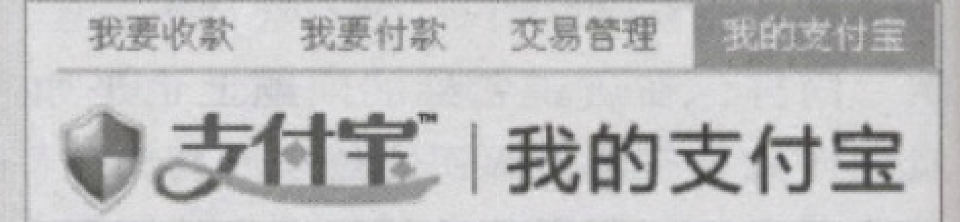


图14：在“我的支付宝”上方可选“付款”

三、聊天工具不可少

1.腾讯QQ

关于QQ的使用，想必在座各位都比我更熟悉。QQ作为老牌通讯工具，也是腾讯拍拍的得力助手。即使是别家网站的卖家，也可以通过它进行辅助沟通，在此不再细表。

2.淘宝旺旺

要认识到网上销售也和现实中一样，和对方的沟通是不可或缺的。淘宝能发展


图15：淘宝旺旺界面

到现在这个规模，和它独有的沟通工具"淘宝旺旺"是分不开的。旺旺可说是为淘宝的冲锋陷阵立下了汗马功劳。

旺旺的功能非常全面，从它的界面上就能看出。它有三大功能，不但可以象QQ那样加好友聊天（不加为好友仍然可以聊），还可以一键点击直接进入"我的淘宝"等界面（**图15**）更可以在"特别关注"版面里方便地跟踪观察淘宝正在举行的各种活动。

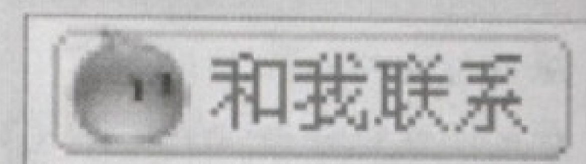


图16：旺旺在线时将在商品页面显示出来

此外，它还有一个特别的好处在于，可以在商品页面显示你这卖家是否在线（**图16**）。买家就喜欢找在线的卖家买东西，可以马上问有没有货、能不能优惠。要明白"时间就是金钱"这句至理明言。很多买家都是很心急的，这也可以理解，谁看中个东西不想马上买到手啊！可问题也随之而来，有的卖家整天挂着旺旺，买家发话过去却一问三不答，没有回应。说严重点，这反映了卖家的职业道德。你看似在线，买家却永远得不到回音，你说人家是买还是不买？还是那句话，因为你自己的慵懒和疏忽，损失也永远是你自己的。

需要阅读确认

图17：旺旺对话框中部的"确认"按钮

旺旺还有个功能就是有聊天记录，万一引起纷争时，可调出当时的记录来作证。别的如QQ记录、邮件记录等，由于不属于淘宝平台管理，真实性得不到淘宝的支持，当卖家遇见无赖买家时，还是得吃哑巴亏。如果你用旺旺来发送卡号、密码等重要信息时，还可以点选"需要阅读确认"（**图17**），要求买家在阅读时点击"确认"，可进一步保障卖家利益。

另外，旺旺也可以帮你无声地打广告。我们可以更改旺旺在线状态，将状态内容设置成我们的广告词。如"【特价】XXXXX环球漫游卡XX元面值售XX元"等，这样在别人的旺旺好友里，就可以在你的名字后面显示你的广告了。还有，我们暂时不在电脑旁的时候，也可将自动回复设成有礼貌的留言或广告，能显得你十分诚恳周到。

3.易趣小精灵

易趣到现在也没开发出一个类似于旺旺的即时通讯工具，只有一个易趣小精灵（**图18**），也不是那么好用。买家在商品页面上又看不出卖家是否在线，只能通过站内信或邮件等发问，十分滞后。虽然易趣目前和SKYPE联手，弥补了一些不足，但SKYPE毕竟没有专门的销售功能，而且用户也不多。可以说这个弱点使易趣流失了不少买家。

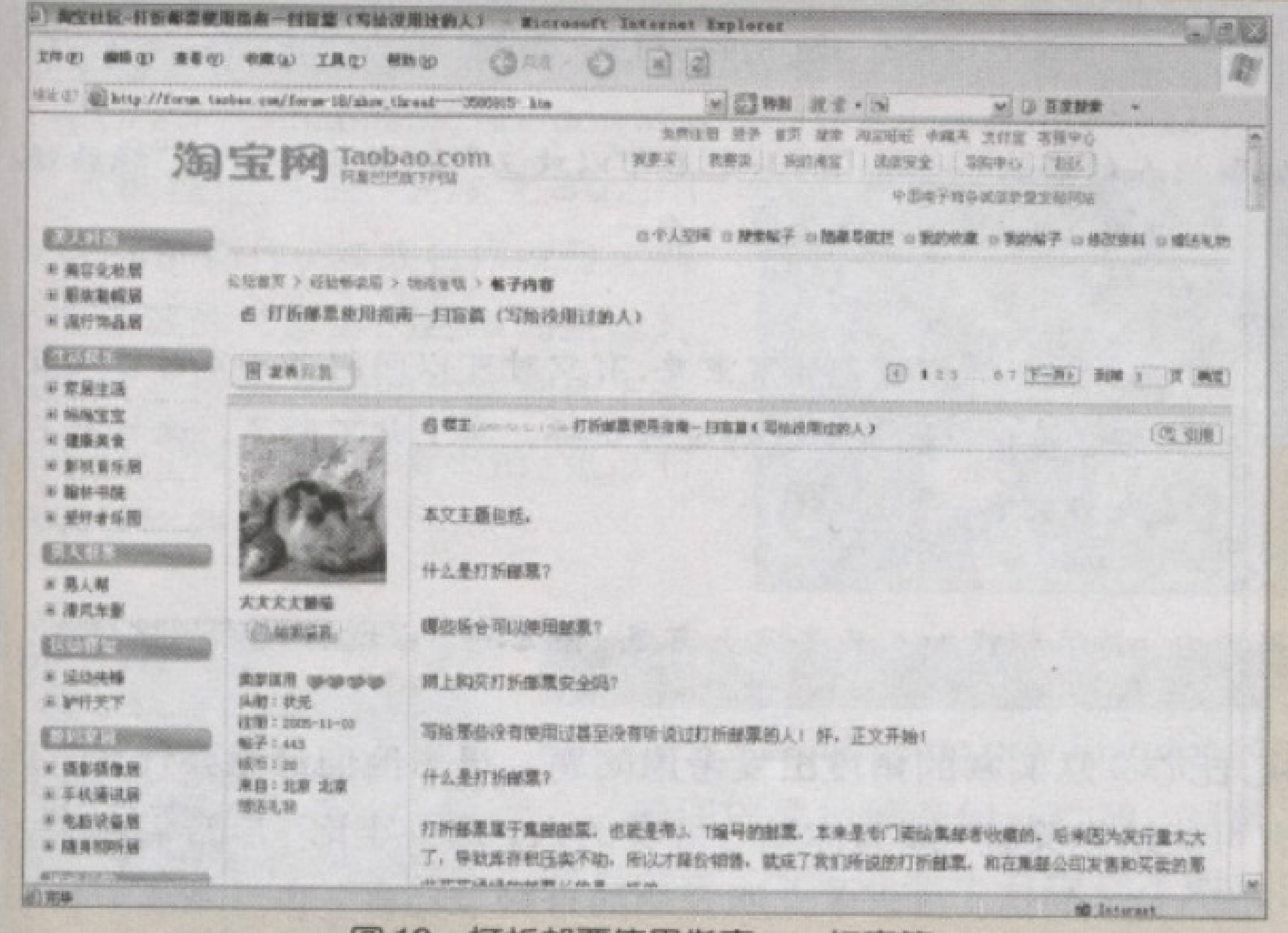
总之，买卖都是有人情味的，大家在充分沟通的条件下，才可以避免产生误会，生意做得其乐融融。



图18：易趣小精灵

四、诚信二字记心间

最后我们要强调的就是诚信问题。在网上做生意，因为不是面对面，不能一手交钱一手交货，所以诚信在这时就显得格外重要。网上购物虽然发展有些年头了，但很多人还是不信任在网上买东西，所以，营造一个诚信、和谐的网络购物环境是我们每一个卖家的责任和义务！


图19：打折邮票使用指南——扫盲篇

卖家TIPS：

1.你是否正在为高额的邮费而头疼？是不是还在邮局买原价邮票？现在网上也有打折邮票卖，一般是正价的8折以下；包装用的箱子、胶带等用品也有销售，搜索一下便可知之。这样我们可以控制成本，不再让邮费打压我们可怜的利润！（附送打折邮票使用指南——扫盲篇：http://forum.taobao.com/forum-18/show_thread----3586915-.htm）（**图19**）

2.邮寄的包装一定要牢实、密封，以防潮、防摔等，尤其是防盗。除了要选择自己习惯的、有信誉的快递公司外，自己也要未雨绸缪，防范于未然。另外就是要提醒你的买家，收货时一定要先拆包检查后再签收。如果发现短少，可当着快递人员的面与卖家联系、核实，不然冒失地签收完后再发现货品出现问题，谁也说不清楚。

3.千万不要故意把物品价格设低而把邮费抬得很高。现在买家都不是傻瓜，很多买家即使因为看见低廉的价格而被吸引进来，可仔细一看邮费高得离谱，马上会从鼻腔里哼出一声冷笑，不屑地离去，这时你的小店就该放《一笑而过》歌曲送客了。这种一看便知的小把戏千万不要玩，以免给买家造成奸猾投机的印象。同时更应该为了吸引顾客，打出购买多件只需付一件邮费、购买一定数额以上即免邮费的招牌，提起顾客多买几件的兴趣。

4.淘宝允许每个宝贝名字在30个字符以内，如果宝贝的名字不长，可在前面适当加上“诚信经营”等字样，也可起到对买家产生心理暗示的作用。

过去购买的物品

您可以将过去购买的物品变现，也可以迅速搜索与您要买的物品类似的其他物品。

图20：在易趣可将过去买的东西再拿出来卖

5.易趣有个特别的功能就是可以直接将自己买来的东西上架再卖，如果是卖二手物品，极为方便（**图20**）。

6.目前有很多新手买家，甚至连网络银行都不会用。对于他们，我们要有足够的耐心。也许这笔生意就是他第一次在网上买东西，你给他的印象也就不言而喻了。

7.各家银行在推出与网站合作促销的活动同时，也加强了安全管理。如工行推出了电子支付卡，在网上支付限额上也有了新的规定；卖家可要及时跟进，改善自己。（附送工行网上银行柜台签约用户支付限额调整的通知：http://forum.taobao.com/forum-14/show_thread----6294456-.htm）（**图21**）

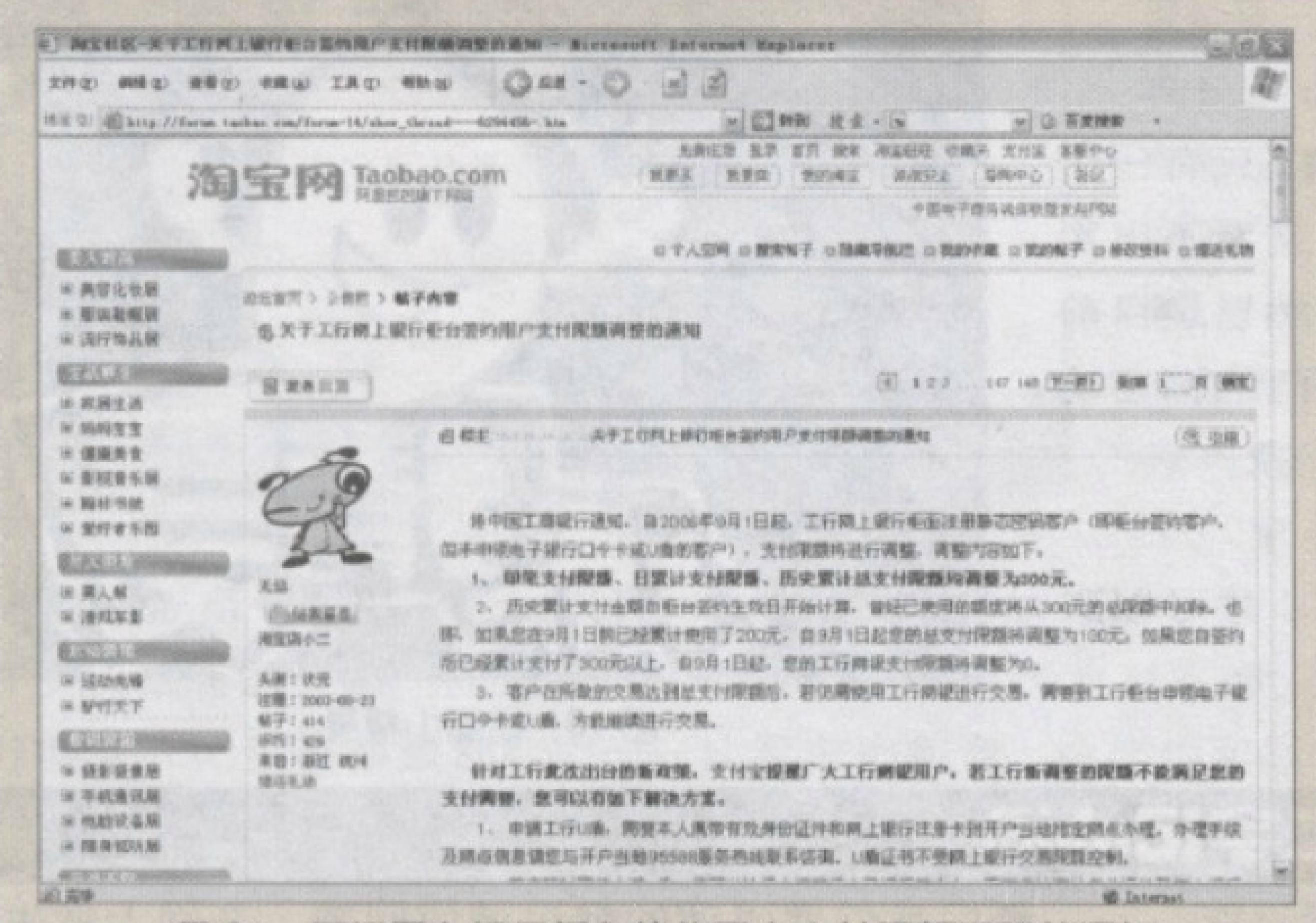


图21：工行网上银行柜台签约用户支付限额调整的通知

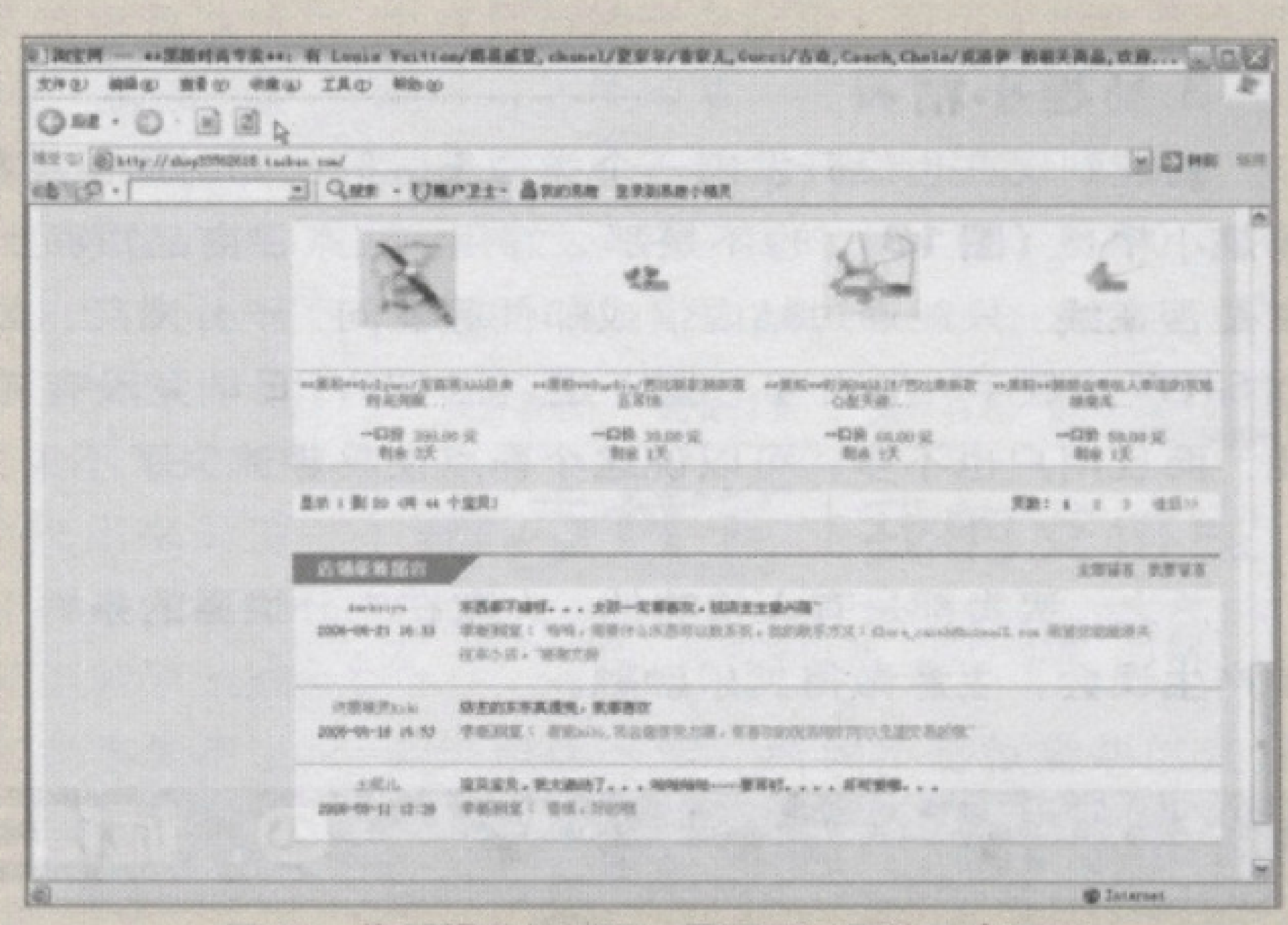


图22：售后服务很重要，需要及时回答买家问题

8.经常去各大购物网站的社区论坛看看精华帖子，吸取他人的经验，所谓“他山之石可以攻玉”！淘宝社区的“经验畅谈居”里有很多精华帖，易趣的论坛则包罗万象，拍拍社区里的各种优惠活动值得一看。

商城认证卖家销售，正品质量保障，遵守国家三包，并由淘宝网提供先行赔付。

图23：参与了商盟将在商品页面显示出来

9.做好售后服务非常重要，有空时可以问问老买家对你的货品感觉如何（**图22**）。别过河拆桥，卖了就不管了，这样容易流失回头客。

10.如果有实体店面等条件，尽量写进物品描述以增强实力，并尽可能加入某些网上商盟（**图23**），以增加买家的信任感。

结语：在网上做生意，最重要的是设身处地、将心比心，从买家的角度出发考虑问题，想想他们最需要什么，最怕什么。我们面对的不是冷冰冰的电脑，而是一个个有可能给你笑脸、成为你贴心好友的人。只要牢记“广告信息漫天舞，物品信息要写全，聊天工具不可少，诚信二字记心间”这4句话，结合本文所介绍的各种技巧，你也一定可以在网络上掘到自己的大元宝！

插图 北京 @masicblack

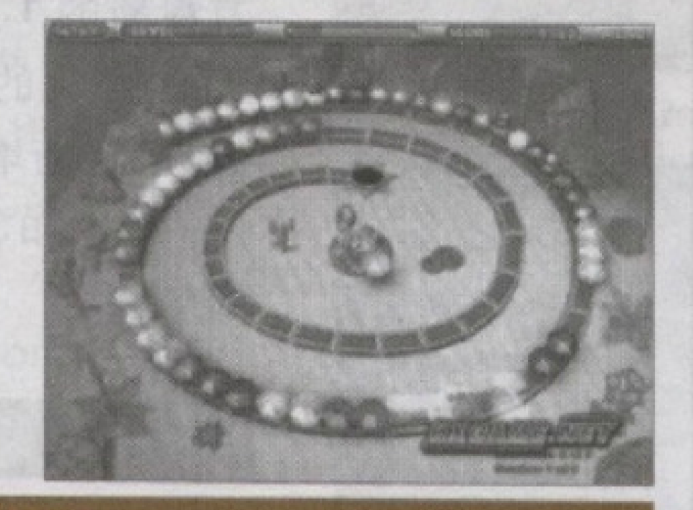


■北京 日行一善

我们的老朋友"幻想游戏"有一段日子没跟大家见面了。因为最近它遇到了一点麻烦，服务器出了点小问题，导致其官方网站及论坛不能正常访问。不过，这并不妨碍我们在第一时间接触到最新最好的"幻想游戏"。以下就是它在"生病"期间仍不忘带给我们的休闲与乐趣，让我们一起祝福它早点好起来吧！

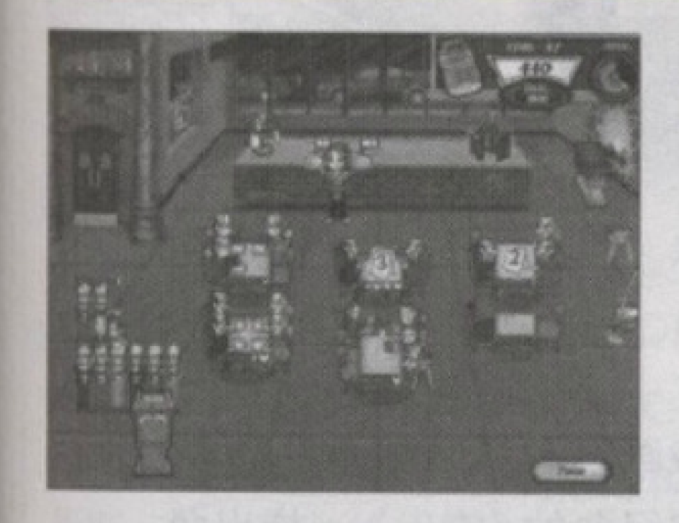
变色龙宝石

http://www.smallgame.org/download/060707/ChameleonGems.exe



用你的魔术变色龙将漂亮的宝石进行组合。每通过一个关卡，你的成绩越好，就能赚得更多的钱到商店购买新的能力和漂亮的皮肤。还等什么呢？赶快进入这款迷人的"祖玛"游戏来一试身手吧！

美女餐厅2

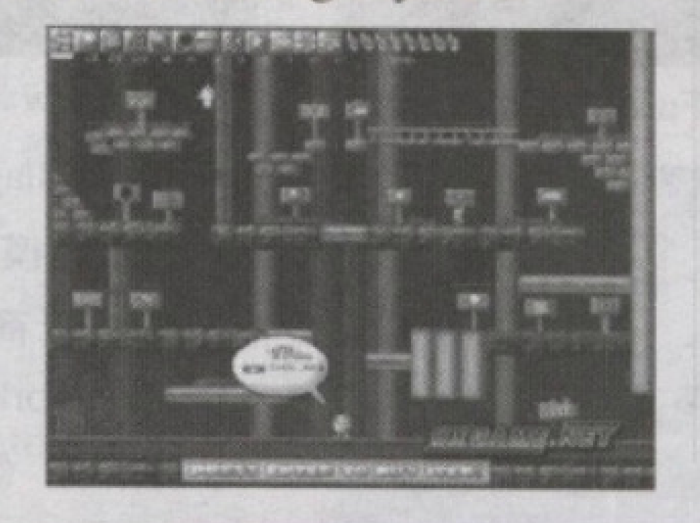


http://www.smallgame.org/download/0606/DinerDash2.exe

一款通过管理餐馆来击败商界大亨的模拟经营类游戏。玩家需靠提供饮料、递送食物等服务，赚得更多的分数来升级餐厅的装饰，新的特性和挑战也在等待你的发掘！

敏捷世界2

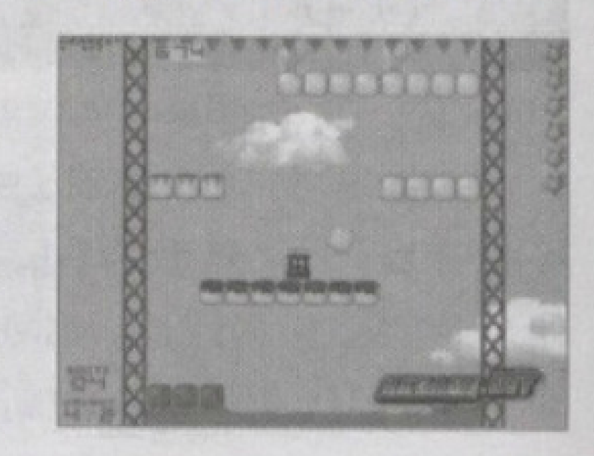
http://www.smallgame.org/download/060708/Urbagility2.exe



《敏捷世界2》是波兰Buziol Games的新作，其成名作就是之前备受好评的《永远的超级马里奥》。这款横版过关游戏同样在制作上表现精良，游戏性也相当出色，错过它绝对是你的损失！

魔塔危机

http://www.smallgame.org/download/060724/GinkinTrouble.exe

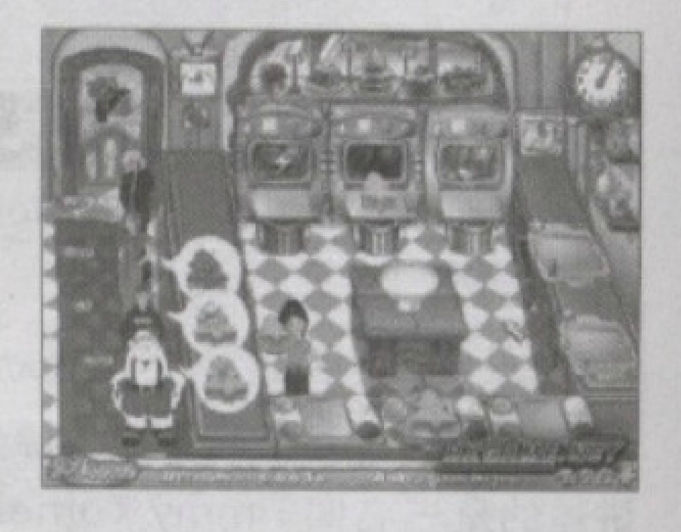


本作是一款类似于"是男人就下一百层"的小游戏。Gink是一只可爱的小精灵，但现在遇到了麻烦，魔塔即将塌陷，必须迅速下落离开这里。注意水位的变化，太慢会被上面的泥土吞没，太快则会被淹死；需要巧妙地运用台阶作缓冲，才能顺利离开这个危险地方。

蛋糕工坊之夏威夷店

http://www.smallgame.org/download/demo/CakeManiaBacktotheBakery.exe

吉儿在书上看到了一则关于蛋糕房竞赛的消息，于是找来了爷爷和奶奶商量参加比赛。虽然爷爷奶奶觉得家里的蛋糕店太小太旧不能参加比赛，但吉儿确信自己能做出最好的蛋糕来弥补这些不足。极易上手的益智类小游戏，强烈推荐！





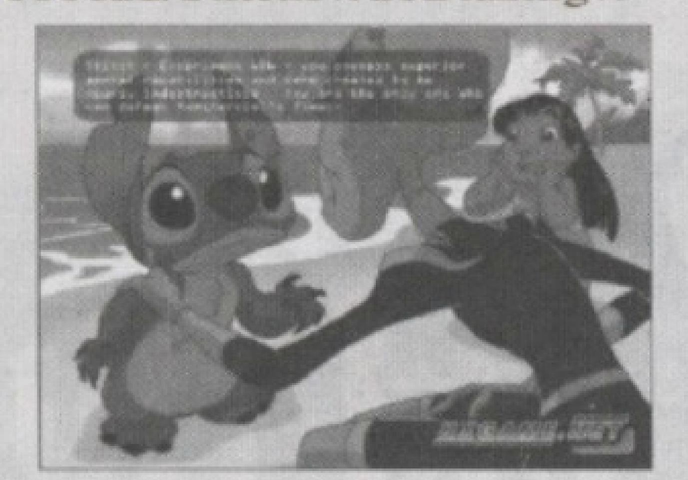
玩偶历险记

http://www.smallgame.org/download/060711/TinToyAdventure.exe

玩偶提尼持续在做一件事，那就是破除被邪恶小丑所下的黑暗咒语。但这可不是一件容易的事，因为邪恶小丑控制了附近的区域，这一场战斗将是困难重重。Are you ready?——Go！

星际宝贝史迪奇

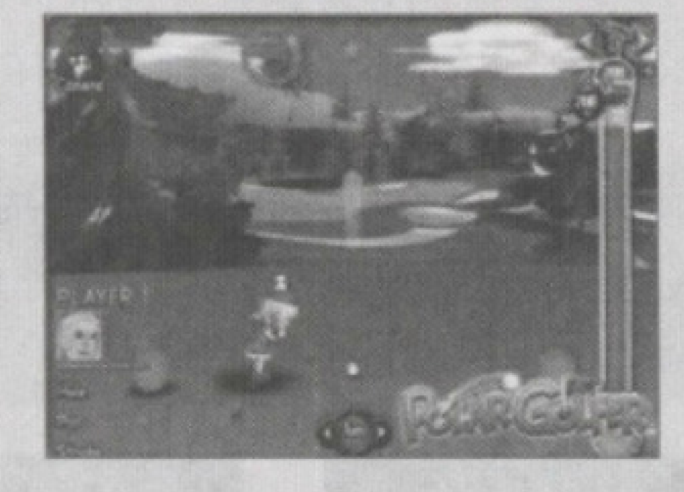
http://www.smallgame.org/download/060622/Stitchs%20Blazing%20Lasers.exe



有情报显示邪恶的Hamsterviel博士正在建立他的机器人舰队逼近地球，银河联邦需要你的帮助去寻找并消灭他们。快发动你的太空船，和"迪斯尼"卡通角色"星际宝贝"史迪奇一起操纵战舰去消灭魔头、拯救银河吧！

极地高尔夫

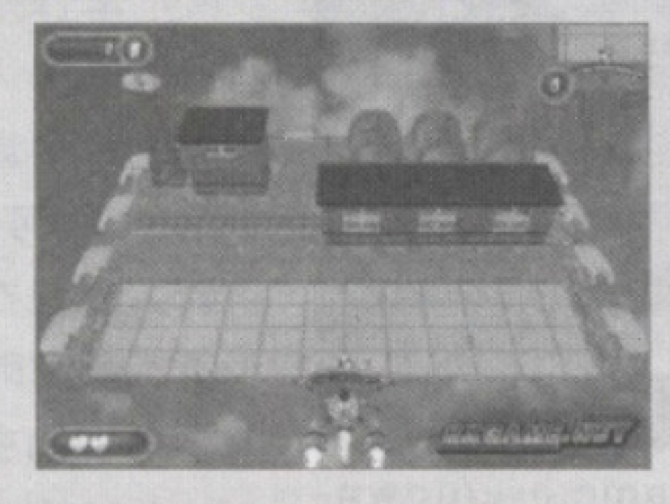
http://www.smallgame.org/Download/0510/Sports/Polar%20Golfer.exe



在风光明媚的艾梅尔岛屿，拥有许多美景。岛上有个高尔夫球场，在此正举行一场高尔夫球赛，参赛的选手个个都是赫赫有名的卡通人物。挥舞你的高尔夫球杆，与众名家来一场梦幻对决吧！

爆破砖块

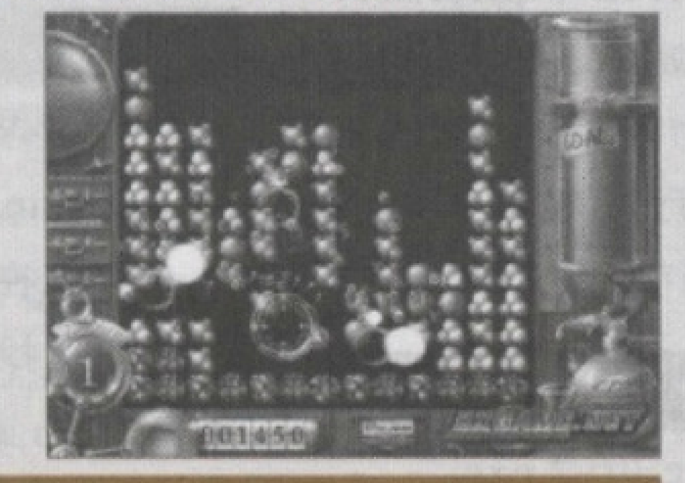
http://www.smallgame.org/download/060714/BoomBall.exe



一款3D打砖块游戏，由Realore公司开发，大家熟悉的《小海龟冒险》也是这家公司的作品。当初的《小海龟冒险》以优质的画面和新颖的创意征服了广大玩家，这款《爆破砖块》会有怎样的表现呢？玩玩就知道啦！

化学药剂

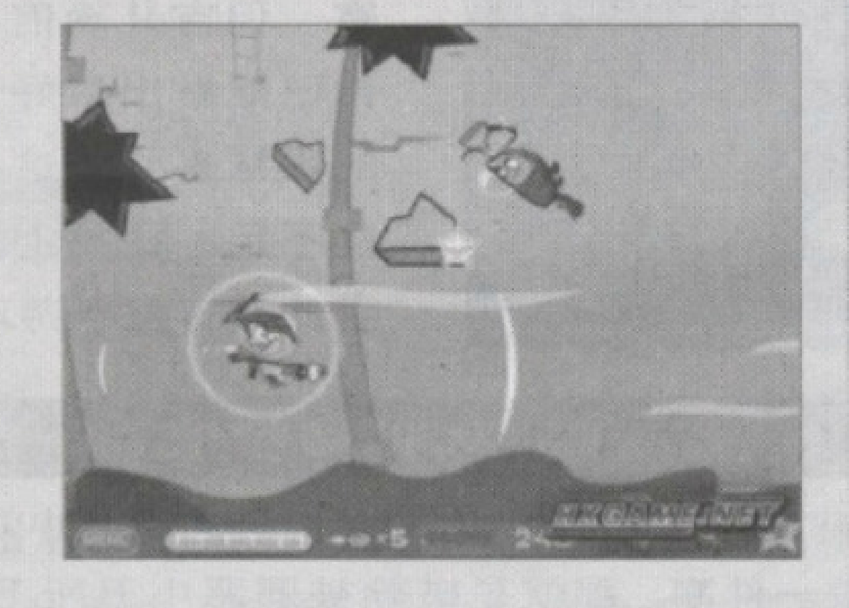
http://www.smallgame.org/download/060713/PopATronic.exe



能源实验室中正在进行一场化学实验，需要从细胞中至少提取出3个分子和量子，使它们爆炸消除，制造出一种新型化学药剂。经典的消除类游戏，眼疾手快的你怎能错过？

反斗家族

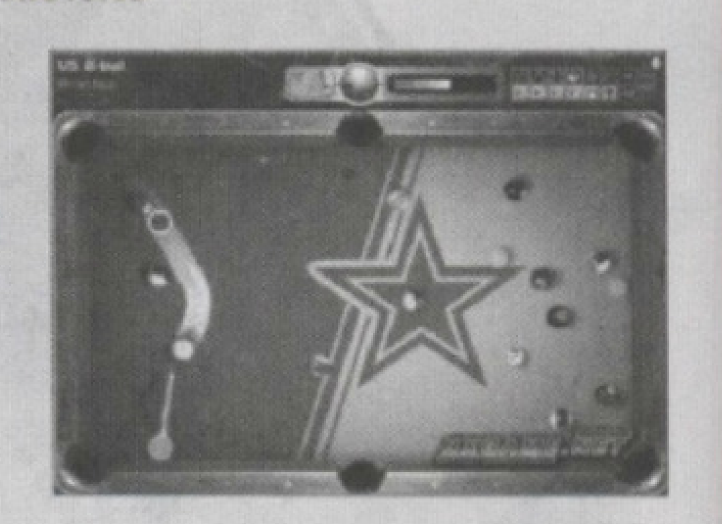
http://www.smallgame.org/download/060719/TheFairlyOddParents.exe



《反斗家族》是一交互式动画喜剧系列，这部电视系列剧讲述的是一名叫Timmy Turner的10岁小男孩和他的养父养母Cosmo与Wanda的故事。在本作中你所控制的Timmy要阻挡蟑螂皇后对地球的入侵，如果获得胜利，巨大的蟑螂皇后将听从你的命令。

桌球大师国际版

http://www.smallgame.org/download/060715/InternationalCueClub.exe

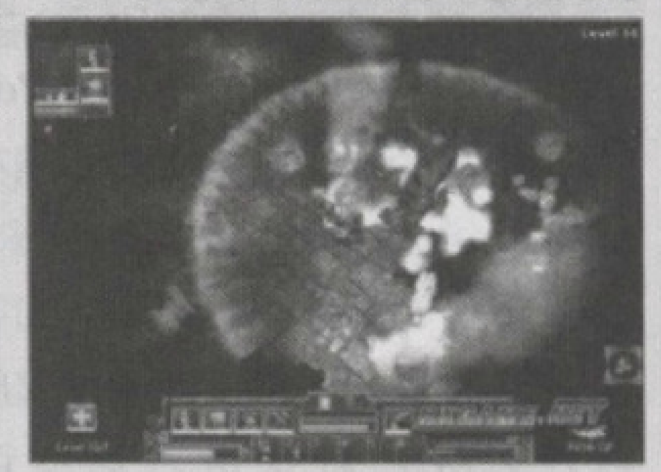


《桌球大师》曾以其精美的2D画面、细致的操作、良好的手感被喜爱它的玩家誉为PC上最好的桌球游戏。在这里，我们要特别推荐的是其最新"国际版"。现实中不会打桌球不要紧，在《桌球大师国际版》中，只要努力，你一样能成为绝顶高手！

黑暗史诗

http://www.smallgame.org/download/060714/Fate.exe

《黑暗史诗》是Wildgames出品的经典欧美ARPG游戏，高超的3D技术和多样的游戏内容受到了所有喜爱RPG玩家的欢迎。这里提供的安装包是根据官方最新的1.21版整合而成的官方资料包，新增了武器、装甲和3个新的怪物。



雷电3

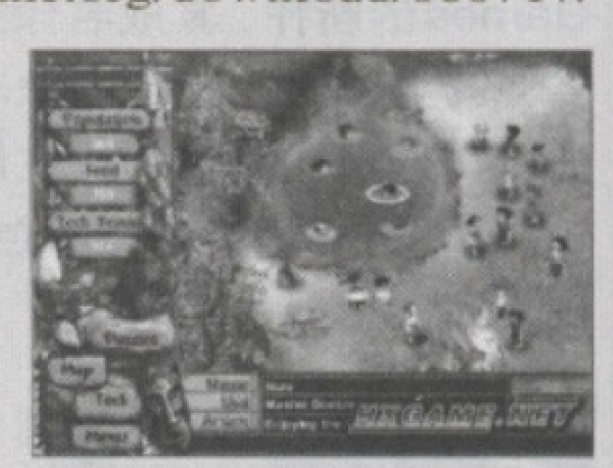
http://www.smallgame.org/download/0606/Raiden3.exe



玩家心目中飞行射击的永恒经典《雷电》终于推出了它的3代PC版，展现在我们面前的是完美的游戏画面和震撼的战斗场景，而优秀的关卡设计也和经典的《雷电》一样出色。冲着大名鼎鼎的《雷电》系列，想不玩都不可能了~

虚拟村庄

http://www.smallgame.org/download/060717/VirtualVillagers.exe



精于模拟类游戏的制造商Last Day of Work推出了其最新作《虚拟村庄》。最初让Last Day of Work走进我们视线的是它开发的《养鱼大亨》，凭着在模拟类游戏开发的成功经验，相信这款新作也不会令大家失望。

注：以上连接地址均是电信地址，网通用户如果下载较慢，敬请谅解。



再见吧！奔腾
——全新Intel处理器架构简析与Conroe赛扬前瞻

■北京 牟夫

Conroe湖，Intel的新核心以此命名

很遗憾，在本文的开篇就要宣布，我们将和“奔腾”这一品牌说再见了。从奔腾开始，Intel花费了巨资，将Pentium打造成了几乎尽人皆知的标志性品牌，而Celeron（赛扬）也成为了Intel低端产品的代名词。不过，未来不会再出现Pentium和Celeron的名字，它们即将完成自己的历史使命。因为Intel已决定采用最新的Core（酷睿）作为其产品的全新统一标识——一个全新时代即将到来。





Core将成为Intel全新的Logo

换名的由来——新时代架构大一统的前奏

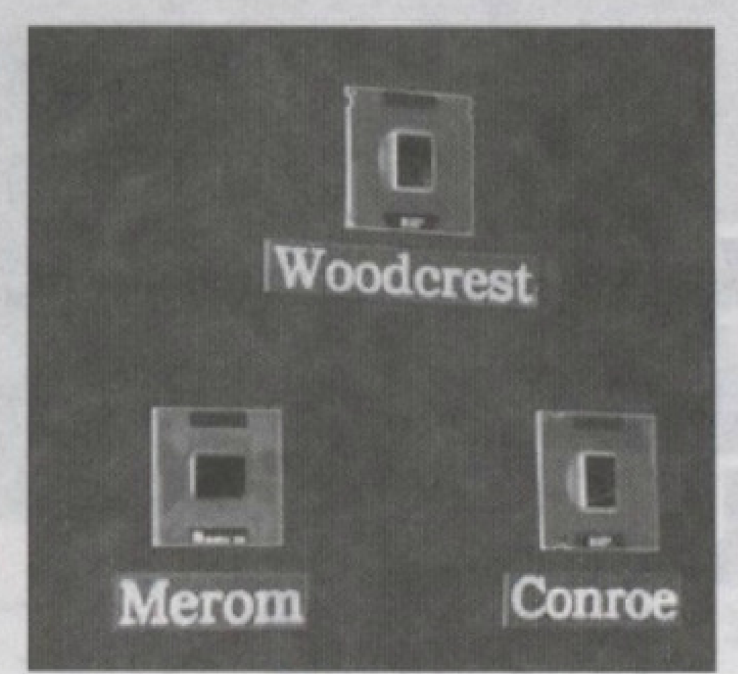
从Pentium时代开始，Intel在人们心目中的地位一直是一个CPU芯片领域领导型的公司。“奔腾”的中文名称也相当有亲和力，再加上Intel巨资的宣传，Pentium逐渐成为了Intel的支柱品牌。同样，在Celeron推出后，其主打低端市场的定位也深得人心，赛扬在低端市场上的冲锋陷阵为Intel拿下了更多的低端市场份额。不过，随着Intel自身的发展壮大，CPU不再是Intel的全部，而整合的平台解决提供方案成为Intel热衷的对象。迅驰的推出就是Intel实施新战略的第一步，其整合的CPU、芯片组和无线网络模块让其他芯片厂商既羡慕又愤恨。迅驰的整合成功让Intel对自己的新战略有了全新的理解——打造一个平台概念，然后不断升级更换其中的模块，比单独宣传某个芯片能达到更好的效果，同时也能给竞争对手最大的打击。此外，更换成统一的解决方案平台的概念，也可集中优势达到品牌宣传的最佳化。于是，Core出台了。它整合了桌面领域和移动领域，具体的规格采用序号和后缀区分。而随着目前技术的发展，桌面和移动两大领域的技术融合也将更进一步，这样的品牌整合也更有利于未来技术的发展和产品的规划。

Market Segment	Marketing Name	Processor Number	Product Discontinuance Notification	End of Life
Extreme	Pentium XE	955 - 965	Nov,2006	Jan,2007
		840 - 3.73GHz	Aug,2006	Oct,2006
Mainstream	Pentium D	830 - 840 930 - 940	Aug,2006	Oct,2006
Legency		805	Oct,2006	Dec,2006
	Pentium 4	630 - 640 650 - 660 670	Q1,2007	Q2,2007
Value		524	Dec,2006	Feb,2007
	Celeron D	310 - 345 350	Jul,2006	Sep.2007
		315 - 320 325 - 330 340	Q4,2006	Q2,2007

Source: MB Manufacturers, Compiled by HKEPC Hardware, August 2006

Pentium D和Celeron D即将退出历史舞台

Conroe？Conroe赛扬？
——Core家族的当红花旦和未来明星



Conroe、Merom和Woodcrest

此前Intel在桌面、移动和服务器3个平台使用不同的产品架构。而从Conroe开始，这3个领域的产品都采用同样的Core微架构。而针对桌面、移动和服务器领域推出的产品代号分别是Conroe、Merom和Woodcrest。目前这3个领域的产品都已出货（Woodcrest于2006年6月发布，Conroe于7月23号发布，而Merom则在8月底发布），且都是双核产品，拥有64位处理能力。

作为最受DIYer关注的桌面领域，Conroe的曝光率自然更多一些。由于其英文发音，很多发烧友将其亲切地称为“扣肉”。Conroe的产品线划分延续了Intel的传统并有所改良，将高、中、低分为3个系列，只不过由原来的3/5/7变成了4/6/8。本文成稿时，在中关村市场上能买到的Conroe仅有2款，分别为Core 2 Duo E6300和E6400，都为双核处理器且具备2MB二级缓存。价位虽然不高，但1600元左右的价格依然是很多入门级用户所无法承受的。于是，曾经的赛扬勾起了很多人的遐想，Intel是否会推出一款平价的Conroe核心的处理器来填补赛扬曾经的市场地位呢？

从目前Intel的产品线划分来看，由于即将停掉现有的Pentium 4和Celeron D，因此届时势必会推出廉价版的Conroe核心产品，这款产品就是当初规划中的E4200。从产品规划上来看，Pentium D的高端产品将在今年10月停产，而入门级的双核处理器PD805也将在今年12月停产。由于具备双核心，E4200将是替代Pentium D的最佳选择。它的二级缓存依然为2MB，但前端总线速度降为800MHz，工作频率为1.6GHz，且不支持VT技术。这款产品的功耗仅有35W左右，将一改Pentium D的高功耗局面。从目前PD的规划来看，这款产品的上市日期应该在今年10月左右。

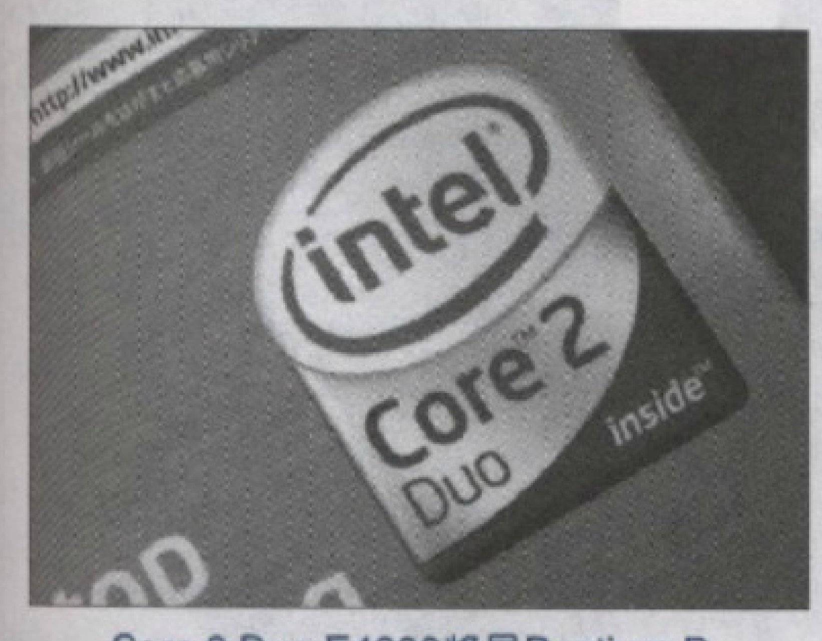
Processor Number	Dual Core	Clock (GHz)	L2 Cache (MB)	FSB (MHz)	TDP (W)	Virtualization Technology	Launch @Q3'06	Launch @Q4'06	Launch @Q1'07
E8000	Yes	3.33	4	1333	95	Yes		$1199	
E6900	Yes	3.20	4	1066		Yes		$969	
E6800	Yes	2.93	4	1066		Yes		$749	
E6700	Yes	2.67	4	1066		Yes	$530		
E6600	Yes	2.40	4	1066	65	Yes	$316		
E6500	Yes	2.40	2	1066		Yes		$269	
E6400	Yes	2.13	2	1066		Yes	$244		
E6300	Yes	1.86	2	1066		Yes	$209		
E6200	Yes	1.60	2	1066		Yes		$179	
E6100	Yes	1.33	2	1066	35	Yes			$149
E4200	Yes	1.60	2	800		No		$169	

Conroe核心处理器规格和上市价格一览

回顾历史：Pentium和赛扬的由来

在486前，处理器并没有品牌的概念，而是简单的用X86来代替型号。不过，在486时代后期，由于美国法律不允许注册数字编号为品牌，因此AMD和Cyrix等厂商的CPU产品都开始利用X86来命名，对Intel的同类产品产生了冲击。为了避免这一情况在新产品上发生，Intel注册了Pentium（中文名：奔腾）品牌，作为486的下一代产品的名称。之后的Pentium MMX、Pentium Ⅱ、Pentium Ⅲ和Pentium 4等都是在奔腾品牌上的延续。不过，在Pentium Ⅱ时代，AMD、Cyrix甚至IDT的CPU产品虽然无法同Pentium Ⅱ相抗衡，但它们具备低价的优势，在低端领域取得了一定市场份额。为了巩固自己的老大地位，同时也为了抢占低端市场，Intel推出了Celeron品牌。这一品牌诞生的目的就是为Pentium保驾护航，抢占低端市场的份额，打击竞争对手。同期的Celeron处理器基本都采用了Pentium的核心架构，但在二级缓存、前端总线等方面有所精简，从而在性能上同Pentium产品拉开差距，同时价格也便宜不少。目前市场上的Celeron D更是和双核Pentium D系列达到了数倍的差价。不过，随着Intel战略的调整，Celeron和Pentium都即将成为历史，未来将统一品牌为Core，而使用不同的后缀来区分市场，如Solo（单核）和Duo（双核）。未来的Solo处理器很可能成为低端市场上的新赛扬，而Duo将重现Pentium的辉煌。而最终Core将成为Intel价值更高的品牌。

经典的Pentium处理器

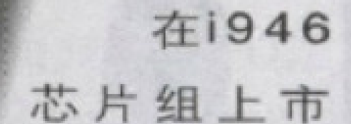


Core 2 Duo E4200将是Pentium D主流产品的接班人

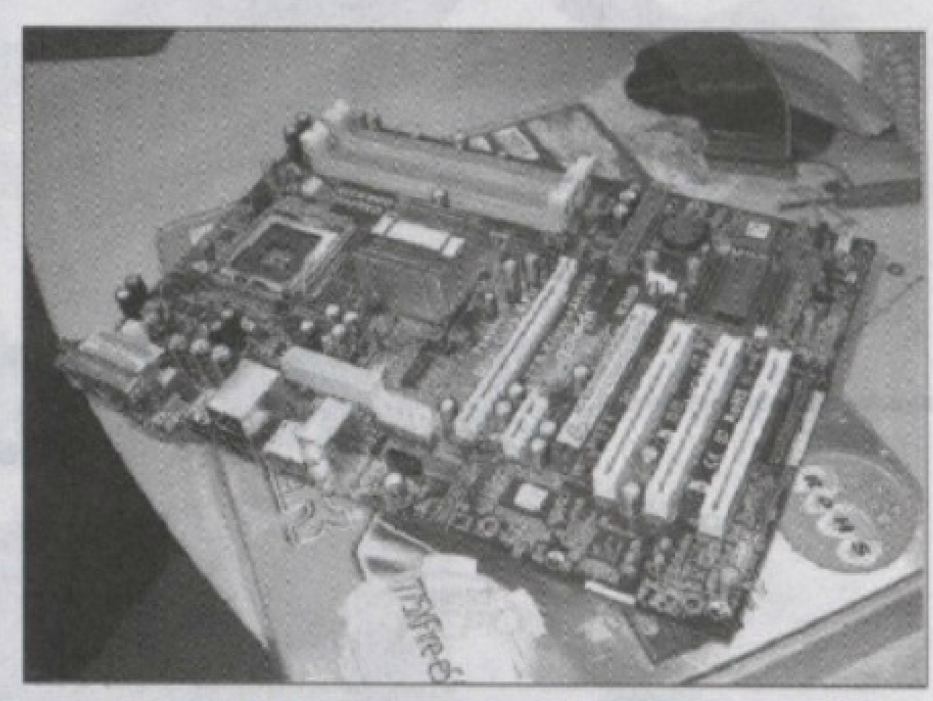
E4200的双核注定了它不会把价格拉到太低，而取代Celeron D的产品必然是一款更为廉价的产品。从目前的规划来看，Intel已有意推出Conroe单核心的产品，这就是目前盛传的Conroe-L。这款产品除采用单核心设计外，前端总线也同E4200一样为800MHz，二级缓存则相应减为512kB和1MB，同E4200进一步拉开差距。不过由于Celeron D的停产日期在明年第2季度和第3季度，因此预计这款产品的上市日期也会在明年第2季度左右，上市价位应该会稍低于Celeron D。这款产品其实就是大家期盼的Conroe核心赛扬，不过最终的命名基本不会沿用Celeron的品牌。由于Intel大力推广Core，因此这款产品最终的名称很可能是"Core 2 Solo EXXXX"之类的形式。

用什么来配Conroe赛扬?
——现在购买什么主板

虽然Conroe赛扬距离上市日期还有很长时间，但现在准备配机的朋友一定很想知道现在购买什么样的主板更有利于将来向Conroe的过渡。虽然Conroe依然采用了LGA775接口，但并不是现有的LGA775主板都可支持Conroe。Conroe需要主板具备VRM 11.0电源管理模块，早期的i945、i975系列芯片组都仅具备VRM 10.0，因此都不支持Conroe。不过后期推出的i945P、i945PL等部分主板都针对Conroe加入了新的电源管理模块，因此已可以很好地支持Conroe了。不过，Intel为了给Conroe找个好搭档，随"扣肉"同期推出了支持它的芯片组——i965和i946芯片组。既然是为了Conroe赛扬做准备，因此目前价格高高在上的i965肯定不是最佳选择，而精简版的i946和部分具备新供电模块的i945P/PL都是"扣肉"赛扬的好搭档。

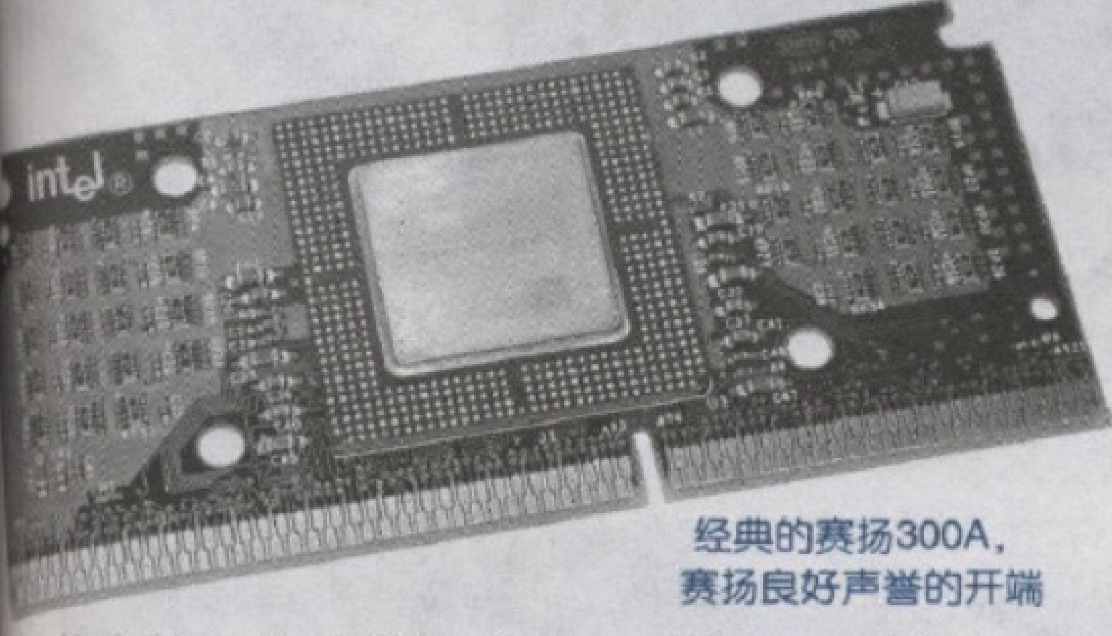


i965芯片组主板是目前上市的E6300/6400的绝配，不过目前过高的价格导致其并不是Conroe赛扬的首选


不到700元的i945PL主板，虽然先于Conroe发布，但可完美支持Conroe，是Conroe赛扬的绝配

在i946芯片组上市前，i945系列主板都有不同程度的降幅，目前已有部分品牌的i945PL主板降到了600元左右的价位，而i946PL上市的价格都在700元左右，相比起来i945PL更具性价比。目前DDR2内存的价格也是节节攀升，因此目前装机不用过多考虑内存的规格，预计到明年Conroe上市时，DDR2内存会回落到一个比较理想的价位，到时扩充或升级成更快的内存也更经济些。

告别赛扬，续写新的传奇！



经典的赛扬300A，赛扬良好声誉的开端

稍老资格的DIYer都知道，赛扬的成名绝技是其强大的超频能力。当年赛扬300A轻松超频50%的佳绩依然是很多DIYer的佳话，目前主流赛扬D的超频能力也被很多玩家津津乐道。那么Conroe赛扬的超频能力如何呢？虽然现在产品还没有发布，不过从现有的E6300的超频水平上看，Conroe赛扬的超频能力相当值得期待。一方面，目前的Conroe核心电压更低，且采用了65纳米工艺，这非常有利于频率的提升。另一方面，Conroe为单核产品，功耗更低，且起始频率仅为1.6GHz，给超频留下了相当大的空间。除此之外，由于Conroe核心惊人的性能/频率比，对Conroe稍加超频，获得的性能提升将非常明显，这也是考量超频效果的重要因素。

下转96页

现在市场中销售的多媒体音箱品牌繁多，具体型号更是多不胜数。虽然目前中国大陆地区的音箱产量占到全球产量的90%以上，但是许多型号的产品充其量只是一个发声工具，真正的精品却少得可怜，甚至部分劣质产品还存在各种各样的安全隐患。音箱相对PC的其他部分而言容易被消费者所忽视，但多媒体音箱市场中的陷阱并不少，选择一款适合自己的音箱并不是那么简单。



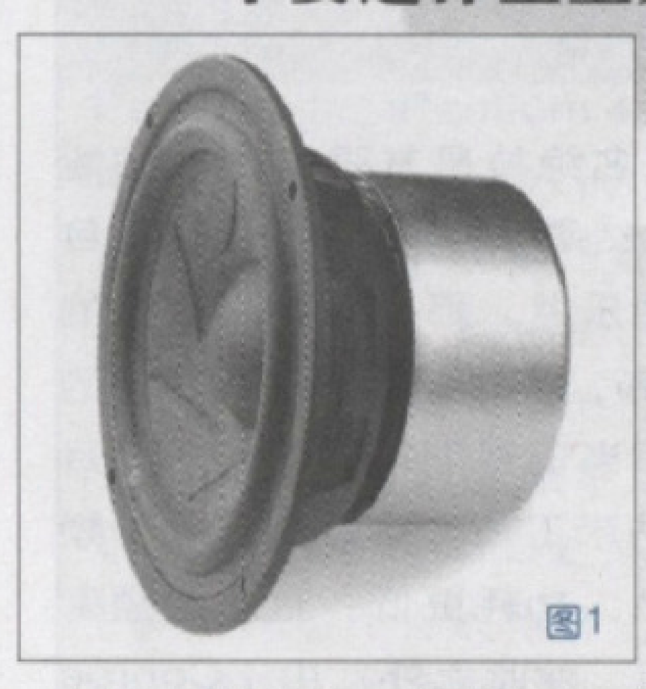
杀手锏！——教你识破多媒体音箱市场的猫腻

■北京 夏昆冈



一、两个不可让步的基本原则

1.不要选择重量太轻的音箱

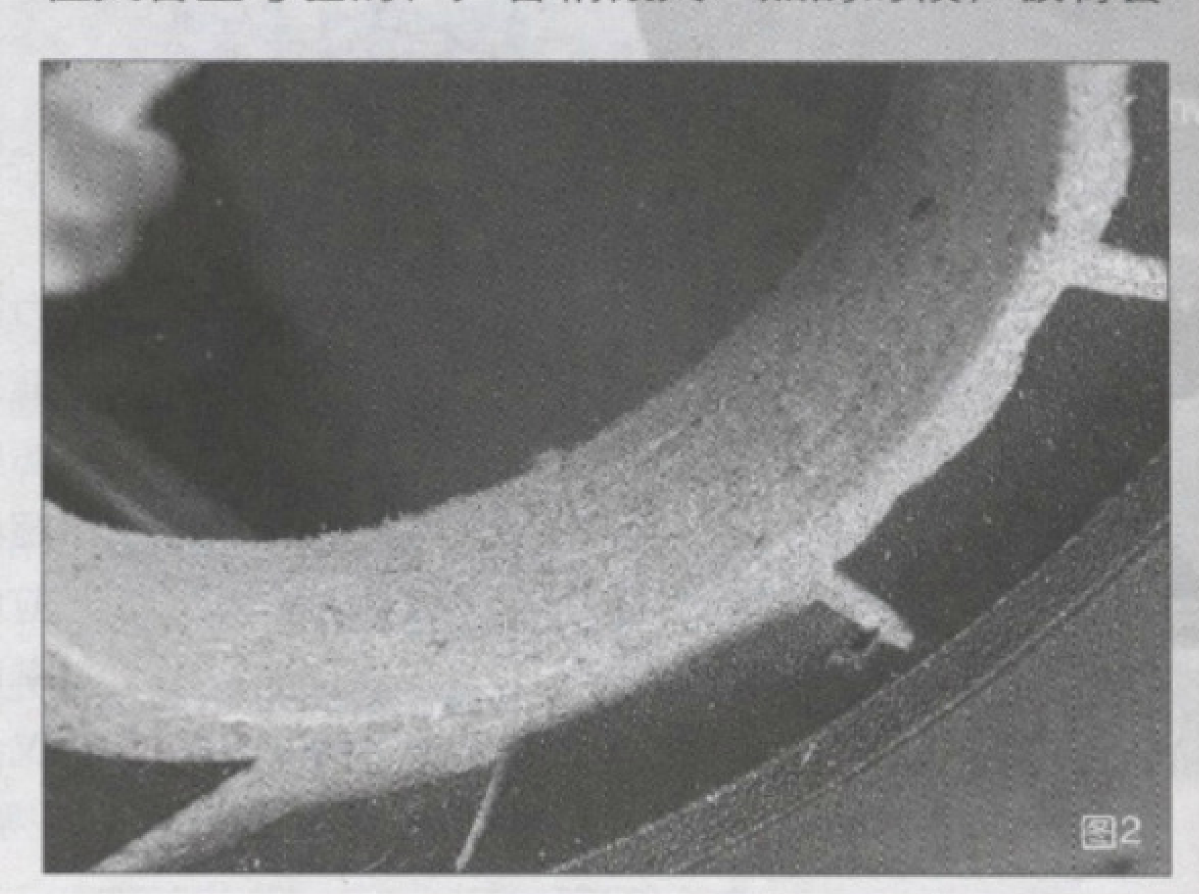

图1

在音箱总重量中占到较大份量的元素有——扬声器、箱体以及变压器。

扬声器，尤其是低音扬声器，是音箱中比较重的元件之一（**图1**）。扬声器的磁钢通常采用铁氧磁体，为达到较高的电磁性能，磁体的体积会比较大，但是很多奸商却从这里偷工减料，只给扬声器一个很小的磁体，这样的扬声器对声音的控制力会很差，澎湃的低频与它无缘。盆架也是偷工减料的对象之一，稍微讲究一点的盆架采用冲压铁架，高级扬声器更会采用铸铝盆架，因为只有这样才可能尽可能地降低扬声器工作时本身的振动。但不少奸商却使用塑料盆架来降低成本，甚至是再生有毒塑料，影响音质不说，还会长期慢性释放出有毒气体，伤及消费者健康。

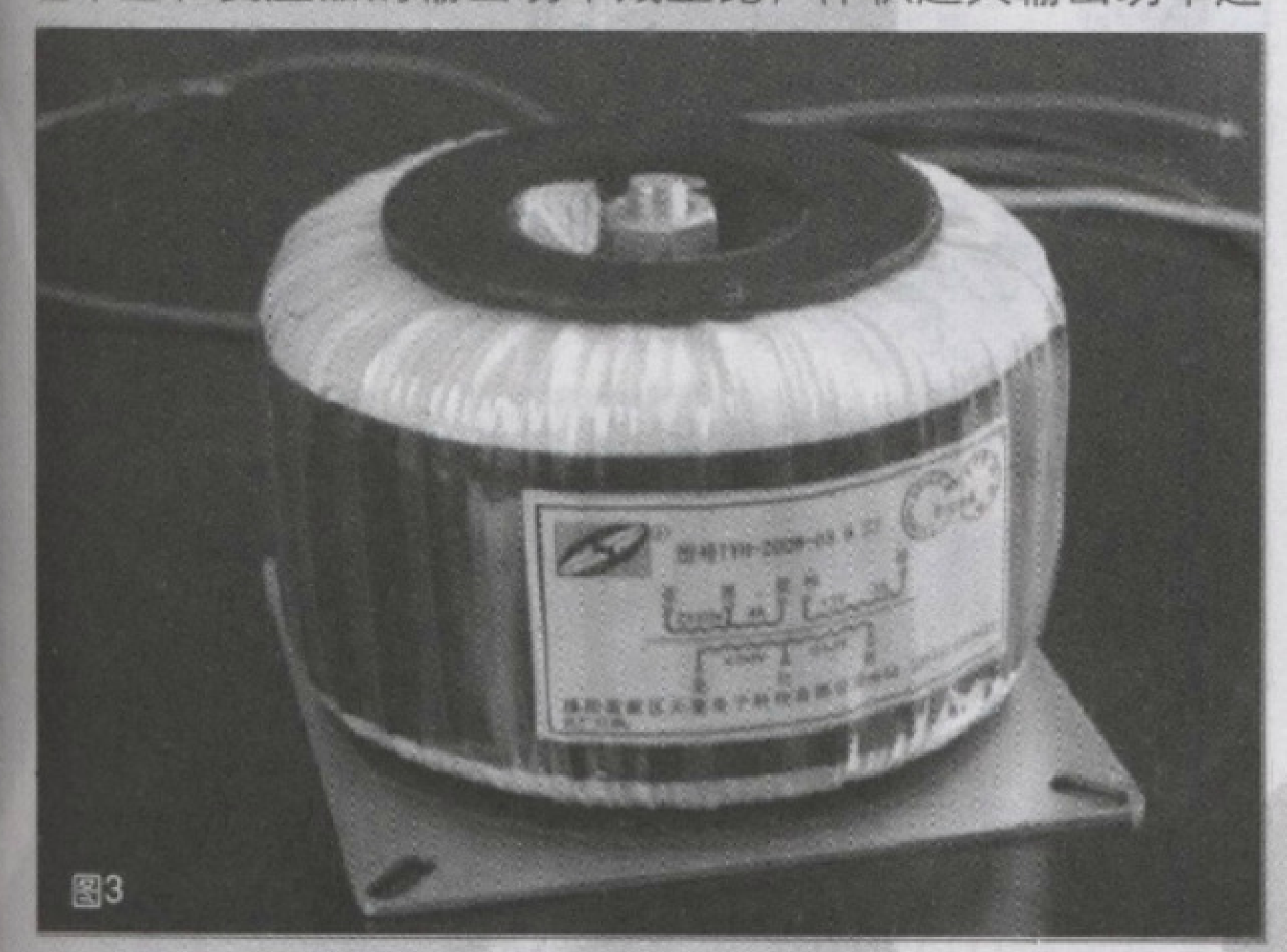
注： 稀土磁体拥有很惊人的磁容量，几倍甚至几十倍于铁氧磁体，因此稀土磁体相对可以做得比较小，但是其成本远远高于铁氧磁体，所以在低价多媒体音箱中是不可能被采用的。

箱体材料一般是塑料或板材（**图2**），低价的箱体一般都采用很薄的板材，这样的板材是经受不住大音量考验的，声音稍微大一点的时候，板材会


图2

跟着一起振动，会严重破坏音质。

变压器主体材料为矽钢片和铜线，虽然没有一个明确的公式来计算变压器的功率和体积的关系，但是并不影响我们对变压器的好坏作出基本判断。实际的情况是，体积基本上和变压器的输出功率成正比，体积越大输出功率越


图3

大（图3）。而变压器的成本和铜铁国际价格密切挂钩，近两年来铜铁价格急剧攀升，铜价在2年内的涨幅高达6倍，变压器的成本也跟着水涨船高，使用小功率变压器成为奸商缩减成本的重要手段。

2.不要选择抄袭他人造型的音箱

目前国内大大小小的音箱厂虽然多达2000多家，但是市场却被几家大厂所控制，因为产销量巨大，所以大厂产品会有很大的成本优势，昂贵的模具费和设计费均摊到每一台音箱时，比例会降得很低。由于小厂不具备这种优势，因此抄袭他人热销型号外形成为很多小厂所热衷的事情（某种程度而言也是必须的）。克隆品售价往往比原型



漫步者的E系列产品由于造型出众而受到很多消费者的欢迎

产品便宜30%以上，这种价格差异是如何出来的呢？即使克隆热销型号的外形，小厂也不具备原材料采购优势，制造完全相同的东西实际上是大厂成本更低，为了争取价格优势，抄袭者往往在内部偷工减料，使用更薄的板材、小磁体扬声器、小功率扬声器、廉价的功放/运放芯片……甚至省略必需的散热器，仅仅靠金属材质的后面板散热。抄袭者从开始抄袭的第一步起，就不会顾及所谓的品牌形象，以低成本牟取暴利是他们的唯一目的。这种做法不只是降低了音质，而且还有严重的安全隐患，可能引发漏电或者火灾。



某韩国品牌模仿漫步者E系列的产品，造型几乎完全一致

二、借你慧眼勘破销售陷阱

在卖场选购或者平时接触到的广告宣传当中，还存在着各式各样的消费陷阱，这些陷阱看上去却很美。

陷阱一：钢琴漆

我们先了解一下什么是“钢琴漆”？钢琴漆，如果严格作为“和钢琴上的漆一样的漆”来说，其实有双重含义，第一种意思指的是漆本身，即不饱和聚酯PE高光漆本身；第二种意思则指的是钢琴漆喷涂工艺。严格意义上的钢琴漆，这二者缺一不可。

作为漆而言的钢琴漆，是聚酯漆即PE漆的一种，严谨的说法应该是不饱和聚酯PE钢琴漆，是一种高光不饱和聚酯漆。之所以要有这个要求，是因为各种常见的漆，如聚氨酯PU漆、硝基NC漆、光固化UV漆等等都有高光镜面漆，只是高光固化的原理不同。其中某些漆在外表上是不太容易和钢琴漆分出来的。仅仅使用“作为漆的钢琴漆”还不够，不饱和聚酯PE高光漆像很多漆一样，可以使用多种喷涂工艺。所以，工艺上的要求，同样是必须的判断标准。

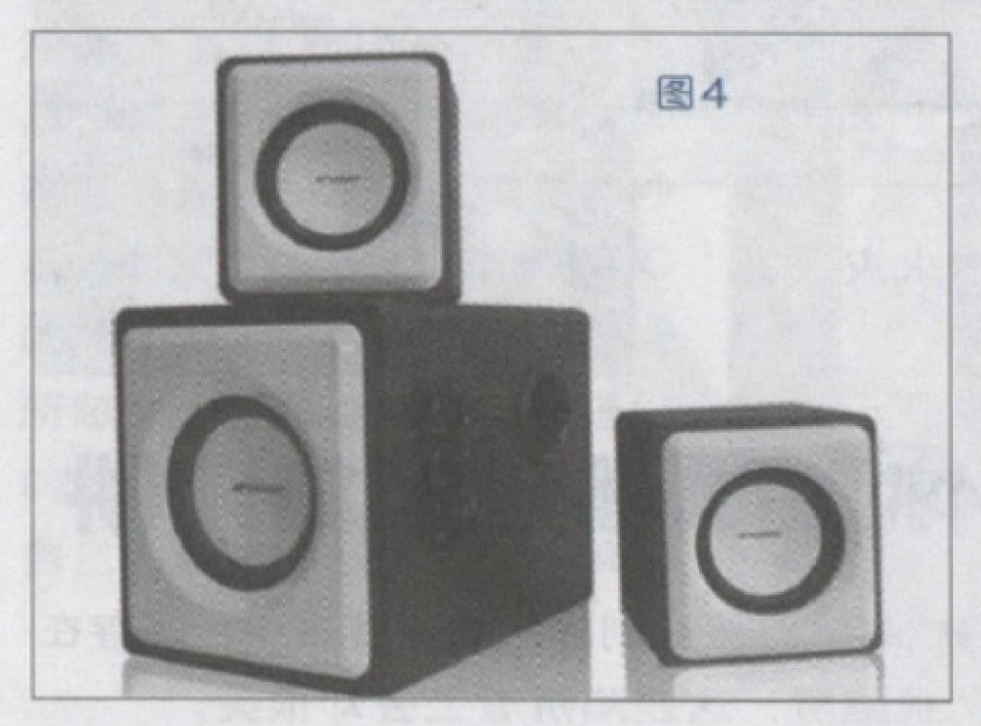
而钢琴漆工艺，最重要的就是烤漆。所谓烤漆，是喷漆或刷漆后，不让工件自然固化，而是将工件送入烤漆房，通过电热或远红外线加热，使漆层固化的过程。经过这种工艺处理的漆面亮泽高雅、平滑如镜。但是并非只有钢琴漆可以使用烤漆工艺，像PU漆、金属漆、丙烯酸漆等等也都可以使用烤漆工艺生产。而实际上，现在很多打着“钢琴漆”招牌的产品，实际和当初使用聚氨酯喷漆工艺的产品一样，使用的仍然是聚氨酯PU漆，只是改成了PU烤漆。



真正的钢琴漆，和普通的烤漆是不同的，它是多道烤漆而成的。钢琴漆需要多道漆，这是PE漆本身的特性所导致的，与

PU漆相比，PE漆色泽浅透明度高，需要多道喷涂才能达到我们看到的效果。一般来说，真正的钢琴漆至少是三道漆，而名牌家具上用的钢琴漆，至少在五道以上，至于真正的钢琴，它的漆实际多达10道以上。

钢琴漆的制作工艺相当复杂，要经过数次刮腻子、涂漆、手工打磨，在底子打好后，还有喷涂数次面漆、烘烤固化漆面，最后再进行一次镜面处理。它的成本之高，绝非几百元的音箱能够承受得起的，按照标准的烤漆流程下来，一套5英寸书架箱的箱体成本就将高达400元左右，因此普通的多媒体音箱（图4）是绝不可能使用到真正的钢琴漆工艺的。


图4

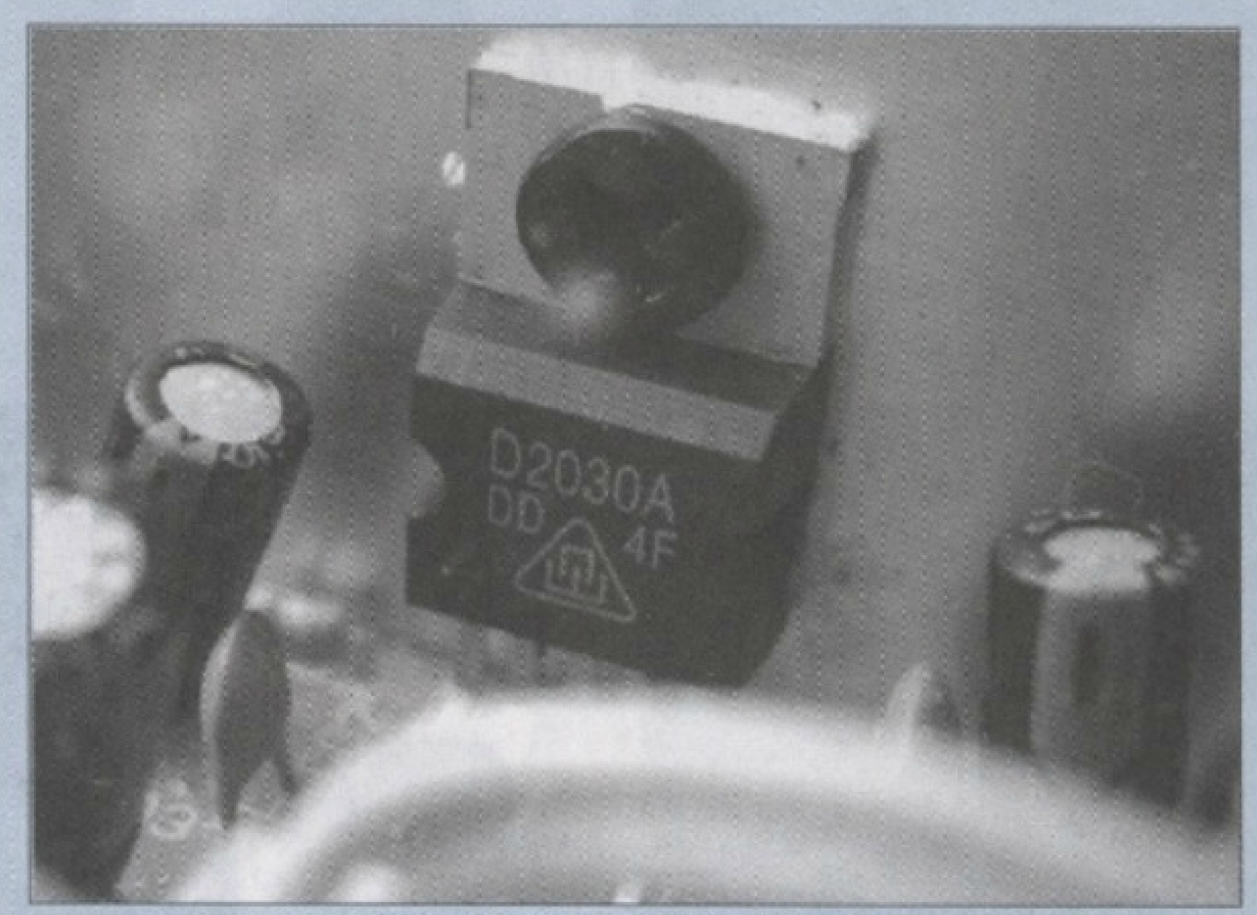
但是为什么许多200多元的低档产品也号称采用了钢琴漆呢？实际上这些低价产品所谓的“钢琴漆”大部分都是先喷涂一层有色底漆，然后用高光清漆再喷涂一层，以达到高亮效果。由于清漆多属快干漆，其附着力有限，而且漆面较硬，因此遇到轻微碰撞就会碎裂。另外还有一种做假的方法是在喷涂有色底漆后，将表面打磨抛光，形成类似钢琴漆的外观效果，但漆面的附着力和色泽要差很多。更可笑的是，有些塑料外壳的音箱也号称采用钢琴漆，可是塑料的箱体如何经得住高温烘烤，虽然这样的谎言是一戳就穿，可是仍有人乐此不疲。

陷阱二：大功率

许多厂家都号称自己的产品拥有成百上千瓦的功率，这是典型的欺诈行为。这些夸张的数据其实只是功放的瞬间功率，也被称作PMPO峰值功率，而真正有参考意义的功率参数是“RMS输出功率”，RMS(root mean square)是指均方根，这个参数下的功率值才是真正的功率输出值（图5）。据笔者的了解，到目前为止大部分多媒体音箱的RMS功率不过20多瓦，只有部分顶级的立体声书架有源音箱功率可以达到百瓦以上。

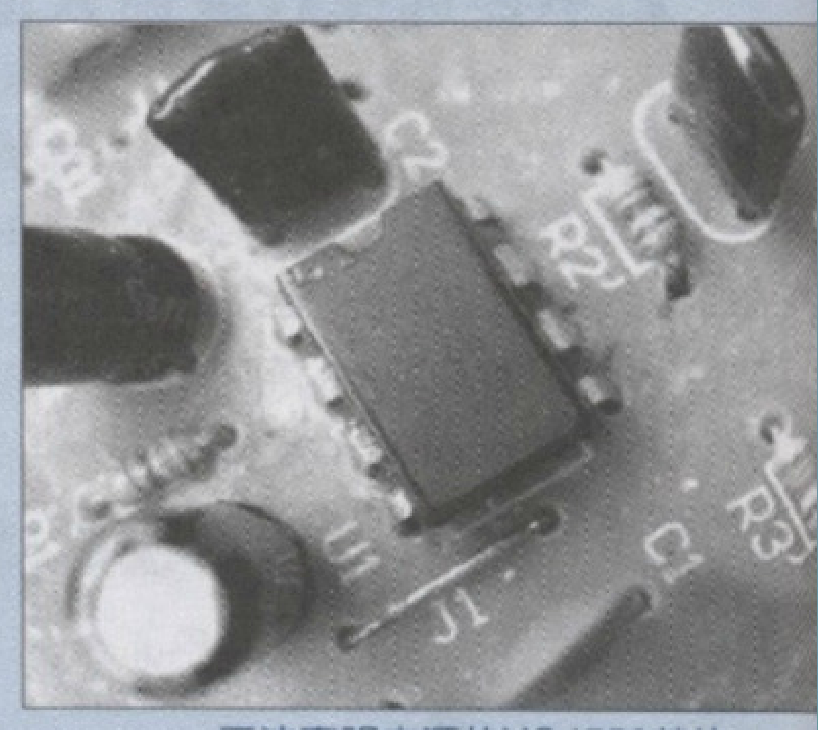
图5





某款独立功放中的D2030芯片

这是某款“独立功放”中采用的功放IC——D2030，很多200～400元的2.1音箱都采用了2030功放IC，但这些2030芯片不是台湾友顺利UTC2030就是意法半导体TDA2030，通常情况，UTC2030用于驱动卫星箱，而TDA2030用于驱动低音炮。我们在文章前面提过“独立功放”的外壳会直接增加成本，某些厂商为了达到“性价比优良”的目的，不惜偷工减料。D2030是何许东西？D2030是2030芯片中音质最次的一种，功率最小的一种，也是价格最低的一种，通常只有在百来元的2.1音箱中才有它们的立足之地。但是，为了降低成本，某些鼓吹优化设计的厂商，把D2030优化到了“独立功放”当中，这是为了音质出发？


无法查明来源的YG4558芯片

在400元以下的有源音箱当中，大量使用了4558运算放大器芯片，极少音箱使用了NE5532芯片。在这些4558芯片当中以JRC、ST等大厂产品为主，但我们在某款“独立功放”当中却发现了YG4558，这是哪来的，我们根本查不到资料，在中关村中发电子市场或者深圳的电子市场里能够寻到它的踪迹。这款芯片便宜到你不敢想象的地步，芯片销售商在卖给你芯片的时候也会提醒你，这玩意故障率颇高。采用这款芯片只会是一个原因——那就是成本。

陷阱三：独立功放有优势

不少发烧友对外置功放情有独钟，因为外置功放能达到更大功率以及不同音箱和功放的多种组合和玩法，但也带来了更高的成本。久而久之，很多初级玩家对外置功放的认识出现了片面性的认识，外置功放成为一种特殊标志，它已经是高级玩家的一种象征，代表了高成本和更高质量的音乐享受。在多媒体消费概念枯竭的时候，有多媒

体音箱厂打起了“外置功放”的主意，利用大家对传统外置功放理解的片面性，推出了所谓的独立功放型产品。把功放独立出来，直接就增加了一个功放外壳的成本，这套模具的成本动辄就是20万以上，加上本身的物理成本，每台音箱就增加了10多元成本。这些成本增加是为了增加卖点带来更高的利润，到消费者手里时，售价的增加就不会是10多元了，而会是几十元到上百元。但是由于这些所谓的“独立功放”中采用的芯片、电路设计等与过去并无分别，因此对音质改善无任何实质作用。为了抵消外壳带来的成本提升，甚至有部分“独立功放”的产品在内部电路上大肆缩水，使用最差劲的电子元件成为一种主流“优化”手段。

目前许多宣传中都说外置功放优点有如何之多，认为外置功放后会增加功放的空间，让电路设计更有发挥余地，但实际上因为成本限制，许多“独立功放”体积非常小，内部空间并不富余。为了保持外观整洁，“独立功放”们没有一个使用了外置散热片，散热反而成了问题，某些产品在使用一段时间后，功放背板温度急速升高，而离这些热源不远的却是易燃的塑料外壳，这很有可能就是某些“独立功放”的音箱过不了安检的原因。倒是那些功放内置、散热外置的音箱更让人放心。

陷阱四：韩国设计

时下哈韩成风，一些厂家打起了哈韩族的主意，号称自己的音箱是韩国著名大师设计云云。这实在让人哭笑不得，韩国虽然电子行业发达，但是在电声设计上，韩国只能说是后辈，韩国没有一个世界著名的音箱品牌，更别说什么著名大师了。在韩国音箱市场中，90%的市场是被中国造占领，韩国在音箱领域没有多少发言权（图6）。



时下迷你音箱风行市场，轻骑兵、漫步者、三诺等厂家的产品都遭到不同程度的抄袭和模仿（图为漫步者M1）



据业内人士透露，目前有不少韩国品牌抄袭仿制国内品牌的产品（图为某韩国品牌模仿漫步者M1的产品），由于部分消费者的哈韩心理，这些产品一度旺销，这种情况令许多国内厂家苦不堪言

在国内，还有一些厂获得了韩国电子大厂的品牌授权，但实际上只是一个简单的品牌租用关系，韩国人只管收租金，其他一概不负责，从设计到生产都是清一色的中国人完成。租用品牌的原因也是因为迎合哈韩族的需要。

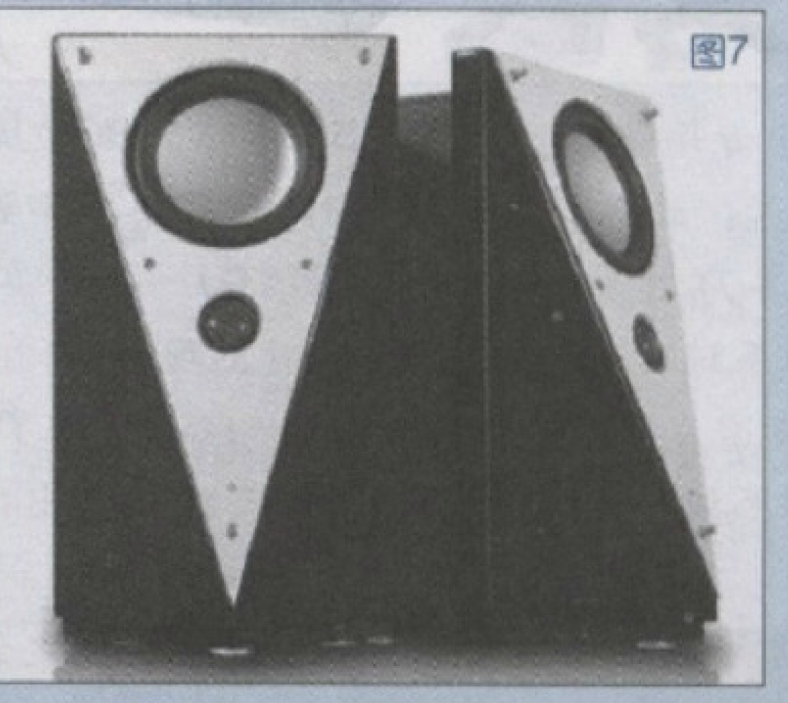
三、谢绝“忽悠”按需选择

在看过2个“不要选择”和4个“消费陷阱”之后，我们可以开始选购一套多媒体音箱了。在选购音箱之前，首先要了解各种不同系统的特点，才能结合自己所需正确地选购一套音箱。如果自己的桌面只有一两尺宽，还想配个2.0甚至5.1显然是不明智的。如果桌面够大，费用也不紧张，那么配一个小小的2.1系统也是不够明智的。给笔记本电脑配一个非微型音箱，搭配也会显得很怪异。在桌面使用时，音质往往作为最重要因素被考虑的。多媒体音箱并非只在桌面使用，还可以用于床头，因此低功率低发热的才是合适选择，此时除了音质之外，还应该多考虑安全性。而用于便携时，更多应该考虑电池续航力、便携性等性能了，此时音质的因素就变得不那么重要了。

补一补基础知识

系统类型	音箱数	声道数
2.1	3	2
2.0（立体声）	2	2
4.1	5	4
5.1	6	6
6.1	7	7
7.1	8	8

2.0：2.0只是一个“民间称呼”，它的标准称谓应该是立体声音箱。2.0音箱在架构上更适合让中高频良好衔接，在音乐性的表现上基本上要优于同价位的其他系统（**图7**）。



2.1：2.1是双声道音箱系统，早年音箱多是2.0为主，由于2.0个头较大，让很多桌面紧张的朋友难以选择，因此出现了2.1系统。2.1与2.0的最大区别就是多了一个低音箱，俗称低音炮。低音由双声道中提取。由于有了低音炮，电路可置放到低音炮中，箱体尺寸也可以大幅缩小，变成了今日的这种样子，大大解决了小桌面的摆放问题，俗称卫星箱。事实上，低音炮不是作为一个独立声道存在的，它对声音只是起到了一个辅助作用（**图8**）。



4.1：4.1是伴随4声道声卡发展出来的音箱系统，而4声道声卡又为游戏应运而生，4.1音箱主要作用就是游戏，在PC领域之外，并没有任何广泛使用的4.1系统。和其他多声道的X.1不同，4.1只是4声道系统，不象其他X.1是X+1声道，4.1的低音声道是通过某个声道分离所得。若欣赏DVD为主，4.1不是应该被考虑的。在著名的DVD播放软件中，提供了声道重分配的功能，使得4.1也可以多声道方式播放DVD，但是效果会大打折扣。现在4.1已被彻底淘汰了，完全没有再选购的必要（**图9**）。


图9

5.1：5.1系统的兴起完全是因为DVD被移植到PC导致诞生6声道声卡之故。5.1系统是不折不扣的六声道，而不是五声道，在DVD的音频编码部分，明确设定了一个专用的低音通道。5.1移植到PC之后，几乎主流游戏都开始支持5.1了，这加速了4.1的淘汰过程。多声道音乐编码的兴起，也让5.1适合多声道音乐的欣赏（**图10**）。


图10

6.1和7.1：6.1系统和7.1系统几乎同时出现，6.1在5.1的基础上增加了一个后中置声道，而7.1的变化更大一点，增加了2只侧置环绕音箱。6.1系统和7.1系统是因为AC-3、DTS升级扩展出1～2声道而诞生的（**图11**）。

不同的系统有着各自的系统功能，没有高低贵贱之分，有些媒体有意无意地把多声道系统描述为高档产品，这是不正确的。多媒体音箱经过多年的发展已把市场分得很细，近2年兴起的微型音箱就是一个例子，它们主要针对数码设备而设计，突出微小、便携、时尚等概念。也有部分产品开始呈现家电化的倾向，这些改变都让多媒体音箱变得丰富多彩起来。


图11

四、望闻问切
——多媒体音箱选购的杀手锏

买音箱前不可能做到严格的检测，之前不妨去一些信得过的媒体查看一下测评报告，在卖场时再使出以下“望闻问切”四板斧。

1.望

一套音箱吸引人的地方肯定先是外观，但是漂亮的外表下未必有着真材实料。在目前主流多媒体音箱当中，箱体材料主要有两种——木质与塑料。所谓木质，并不是指实木或原木，主要是胶合板，胶合板是由木屑粉和胶混合压制而成，根据密度不同分为高密、中密、低密几种，用于音箱制造的主要是中密度板。中密度板通常被缩写成MDF，这种材料有较好的韧性，以及较低的吸水率和受潮膨胀率，因此它比较适合作为箱体材料（**图12**）。

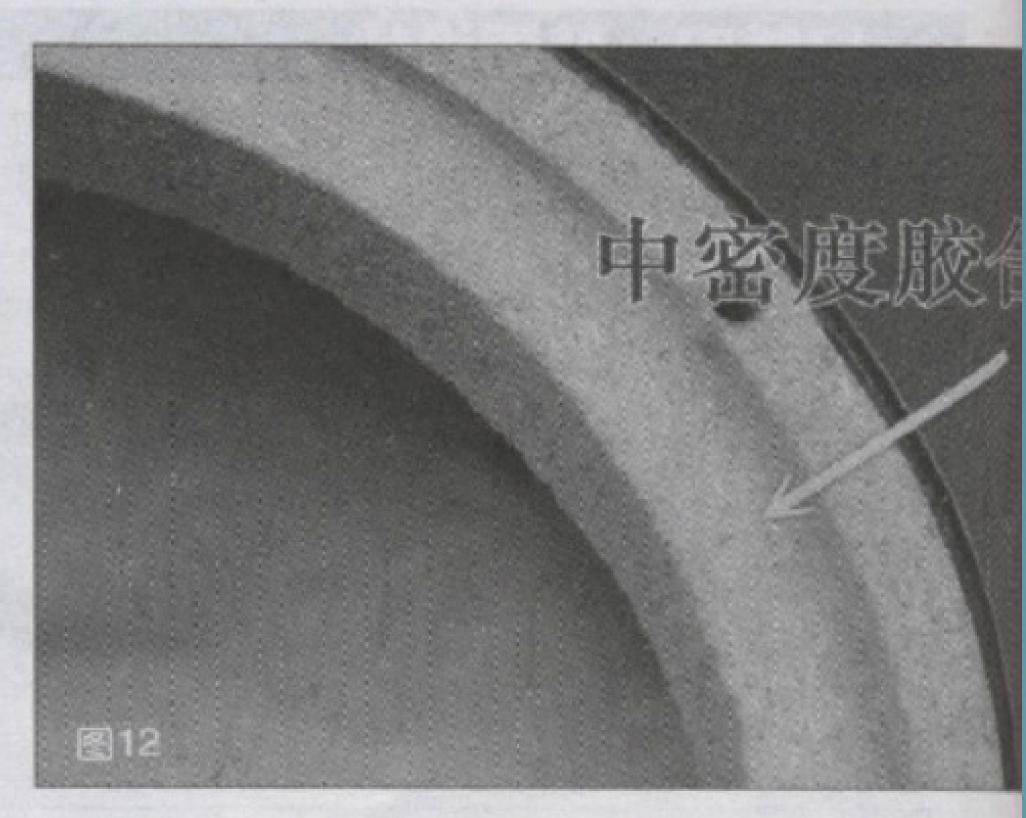


图12

木质不等于实木，这点一定要分清，这并不存在欺骗因素。实际上，实木由于密度不均匀，并不适合作为音箱箱体材料，很多实木音箱，也只是用实木做了外装饰。但是木质音箱中还是存在陷阱，有些不良厂商，为了让自己的音箱显得比较沉，却又不想提高成本，于是偷偷摸摸使用了刨花板。

刨花板是所有木质板材中最廉价的，其吸水率和膨胀率远比中密度板高，这种板材的吸水特性决定了它不适合作为音箱的原材料，在南方的潮湿天气里，这种板材会吸收空气的湿气而发胀，遇到干燥天气时又会收缩，最多两三年，箱体就差不多毁了（**图13**）。两种板材很容易分辨，通过锯面就能判断，刨花板要粗糙得多，因为多为下脚料制造。木质箱体最廉价的

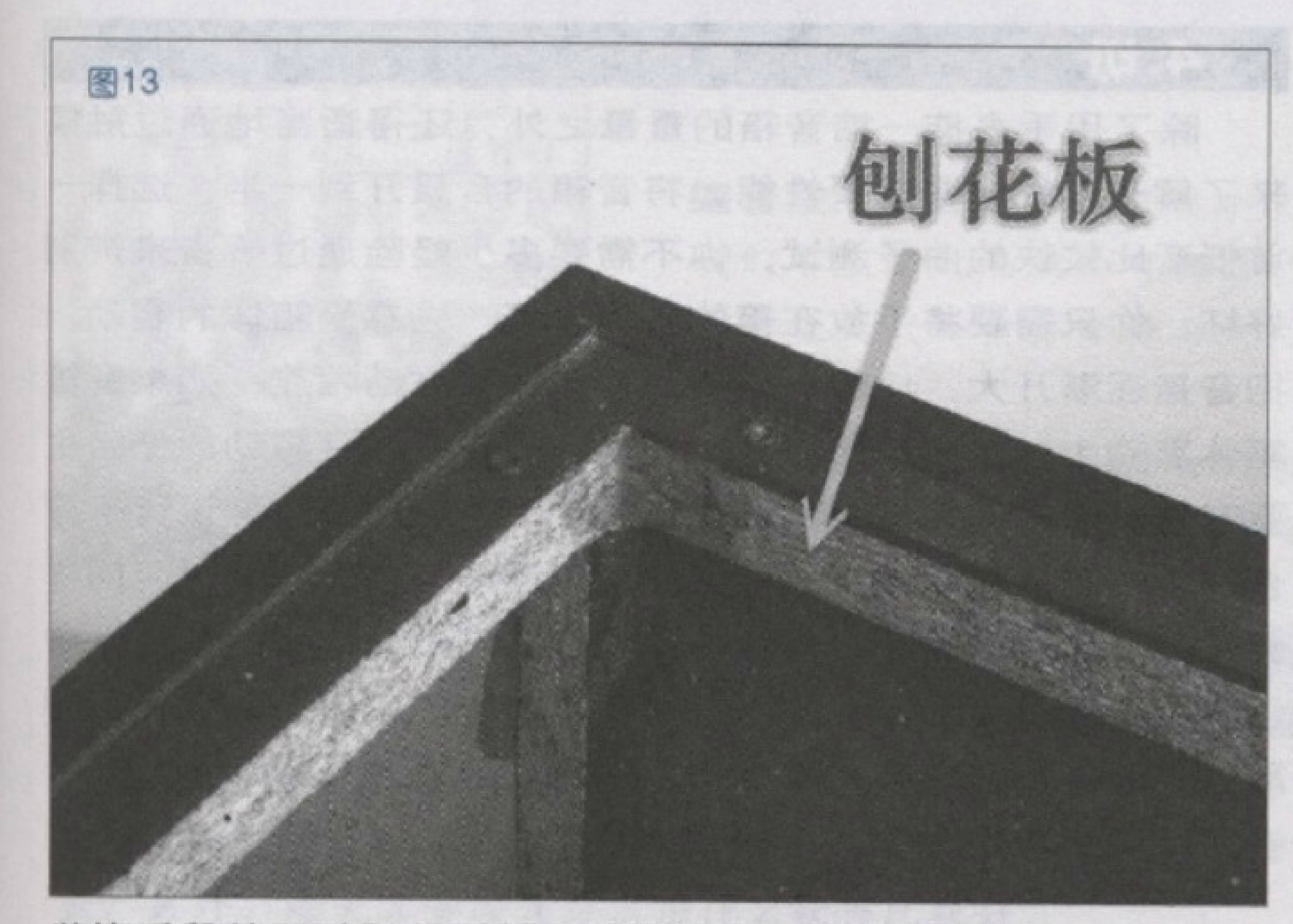


图13

装饰手段就是贴PVC贴膜，这种装饰工艺简单耐用，但大部分靠手工完成，大家购买这类音箱时不妨仔细看看贴皮接缝处是否不平整，是否冒泡。

塑料音箱的材料也存在一些猫腻，随着原油的价格不断攀升，塑料颗粒的价格涨了3倍。如何削减成本？其手段不外乎有两种，其一是将箱体变得更薄，降低塑料颗粒的用量。其二是使用再生回收塑料，这种材料虽然对坚固性没大影响，但本身却不环保，发生意外时可能释放出大量有毒气体，常温下也可能慢慢释放出有毒气体。塑料箱体上往往会有一层喷漆，让你很难看到塑料的本色（**图14**）。在底座底部，可能找到没有喷漆的塑料表层，看一看色泽是否均匀，如果不均匀，基本可以肯定这是再生塑料了。

对于标称采用“钢琴漆”的产品，也可以通过表面观察来辨别。理想的钢琴漆，也就是“真正的钢琴”的漆，最大的特点是完全的镜面效应，虽然在亮度上不可能和镜子相比，但其表面应该是完全平整光滑，映出的倒影不存在一星半点的失真。这种效果是除了钢琴漆外，任何一种高光漆处理（不管是使用非烤漆处理的PE漆，还是其他类别的烤漆）都做不到的。也是钢琴漆之所以高贵而无法取代的理由。另外由于烤漆需要经过高温工序，所以烤漆表面可以耐短时间的火烧而不会大损坏，而喷漆特别是PU喷漆就不然了。其实由此我们也可以简单的判断，凡是工件本身材质不能耐高温的，它表面决不可能是钢琴漆，否则工件早在烤漆房里化掉了。

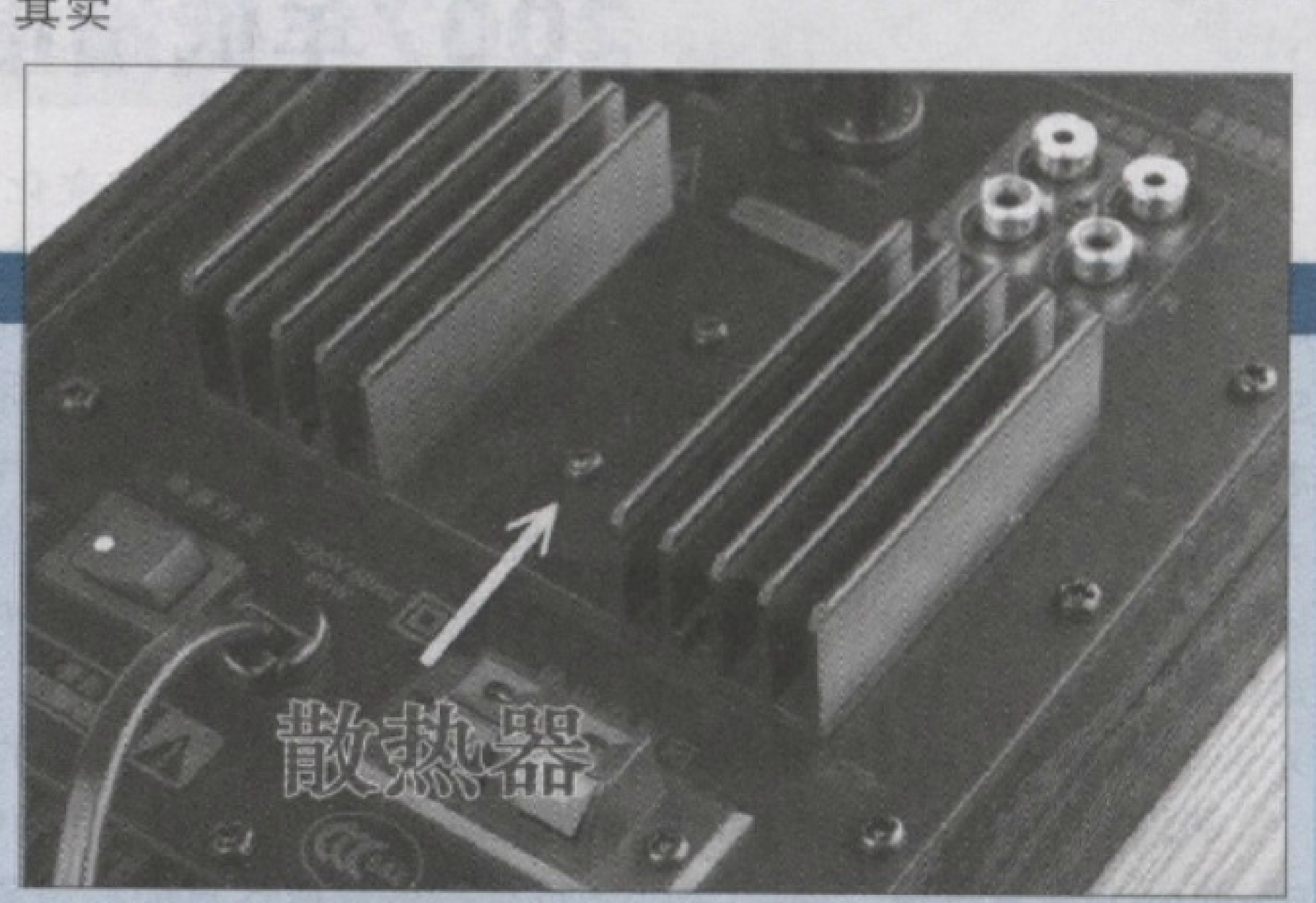
2.闻

音箱的应用核心是听，因此音质好坏始终决定了音箱的好坏。但现在多媒体音箱的主要销售终端都位于喧哗的环境当中。有一种流传很广的做法，就是在不接驳音源信号的情况下把音量尽量开大，去听是否有嗞嗞的噪声，其实这种方式并不好用，因为大部分音箱解析力低下，加上在卖场十分嘈杂，这种方式不会检查出什么结果来。对于300元以下的2.1音箱，首先应该抱着一种平和的心态，这种档次的音箱不大可能有太好的音质，只要没有明显的故障性表现，如擦边的低音、撕裂的高音等就差不多了。很多媒体喜欢用发烧词汇来描述这个级别的音箱，什么高音亮丽中频甜美低频扎实等，这具有严重的误导性，因为这种级别的音箱离发烧的层次还太远，只要没发声故障就算很凑合了。对于部分有


图14

散热器——不可忽视的地方

仍旧把音量开大，稍等几分钟，然后触摸散热装置，有的音箱是靠后面板的铝板散热，有的是外置散热器，有的是内置散热器。小心地触摸散热器，过高的温度和过低的温度都是值得警惕的，温度过低可能是因为芯片和散热器接触不佳，温度过高可能是散热器体积过小。对于内置散热器的，总是会多一些不安定因素，除非是采用小功率芯片或发热量很低的Class D芯片设计。这些经验并不能作为绝对的判断理由，但可提醒你多一个心眼，有疑惑时问问店员，为什么温度不太正常？还有某些音箱，变压器和芯片散热器等发热的元件都很靠近易燃的塑料面板或外壳，这样的产品笔者建议绝对不要选择，一旦出现安全问题，后果不堪设想。



较高要求的朋友，如选购中高档多媒体音箱的用户，在卖场恶劣的听音环境中鉴定音质显然是不适合的，有条件最好和销售商谈好条件，不满意3日内退货，这样用户就有足够的时间来判断音质。

另外试音的曲子最好选择自己熟悉的曲子，尽量不要用MP3做音源，大部分MP3播放器的音质实在是差。测试的曲子也不要使用快节奏的电子舞曲、大编制的交响乐……这些音乐对器材要求太苛刻了，不是几百元的多媒体音箱所能演绎的，用来检测多媒体音箱没有实际意义。

3.问

在选购时，不要只记得听，还得多问问销售人员。销售人员为了达成销售目的，花言巧语不会少说，但他们未必是专业人员，事实上，很多店员的专业素质极低。因此多问一些自己知道答案的问题，有利于挖掘出一些对自己有利的砍价因素。如“几分频了？多少瓦了？低音炮多少寸口径了？”这样的问题不问店员也会告诉你，你需要多问一些偏门的问题。所谓偏门的问题，就是官方公布的性能参数表中没有答案的问题。如变压器是多少VA的？音圈是否铜线绕制的？塑料材质是什么材料的？问这样的问题其实并不需要知道正确的答案，但一般可以把店员问到傻眼，店员见什么人说什么话，这些问题问下来，他自然就会少几分宰客的心思了。问话是一门技巧，问题不在多，几个就足够了，把握问话的主动权，能够争取更多的砍价机会，切记不要让店员不停地问你，否则挨宰的可能性就大了。

4.切

除了用手去掂一掂音箱的重量之外，还得适当地通过触摸来了解音箱的一些重要性能。将音箱的音量开到一半，选择一首低音比较快的曲子测试，你不需要多少经验通过听音来辨别好坏，你只需要将手放在箱体一侧即可，去感受箱体的震动。把音量逐渐开大，比较一下不同音量下的震动幅度。如果音箱箱体震动太过强烈，是不会出好声的。造成强烈震动的原因主要有两种，一是箱体板材过于轻薄。二是箱体的声学设计不符合要求，箱体内驻波太大，导致箱体震动。箱体震动时，同样会发声，而且很难听。不要去苛求有“岿然不动”的音箱，中低价位的多媒体音箱，或者是设计水平不够或者是偷工减料的原因，往往都会有不同程度的箱体震动，因此“岿然不动”的音箱不是中低价位能买到的。

结 语

音箱型号繁多，但整体情况不容乐观，优秀产品和伪劣产品相互混杂，知名产品未必不伪劣，无名产品未必就不优秀，如同大陆地区的其他大部分电子行业一样，多媒体音箱产量庞大，却陷入到低价陷阱当中。低价刺激下产生了很多近乎变态的成本控制手段，这些手段中很多都是对最终产品不利的，盲目相信广告和某些媒体的推介未必能够买到称心如意的音箱，增长一些音箱的基础常识能够让自己避免一些经济上的损失。对于中国内地的多媒体音箱行业，我们也抱着喜忧参半的态度观望，现在还是不错，前景未必明朗，我们希望忽悠能少一点、实在能多一点，低价劣质的少一点、物美经典的能多一点，用户麻烦少一点、厂商发展顺利一点。P

上接89页

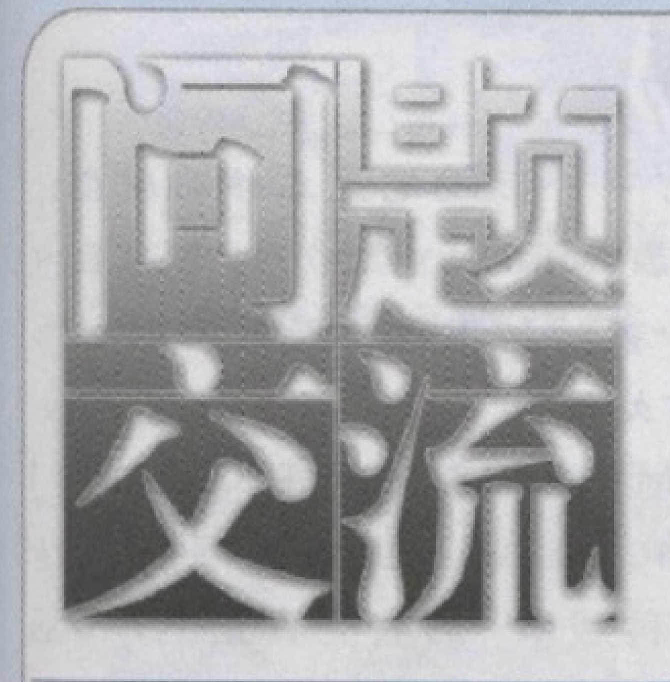
结语：AM2 Sempron VS Conroe赛扬，2007年低端市场的重头戏

作为Conroe赛扬的对手，Sempron也在不断经历着变化。AMD的AM2接口Sempron目前已经在低端市场占据了先机，大量AM2主板的上市以及AM2 Sempron的低价，已将低端市场的门槛进一步降低。目前AM2 Sempron 3000+已跌至500元以下，而AM2主板的价格也并不高，相比i965芯片组更是显得非常廉价。在整合了ATI后，AMD在整合芯片组上也将下很大功夫，相信到明年初，会有更具性价比的整合芯片组出现，届时会给Intel以更大的成本压力。不过从目前的规格上看，AM2 Sempron虽然支持双通道DDR2内存，但性能相对754接口的产品并没有太大提升。从核心架构上来讲，AM2 Sempron也没有太多新意可言，价格应该是它的唯一优势。



AM2 Sempron是AMD低端市场的王牌

笔者认为目前的主动权掌握在Intel手里，只要库存的Celeron D和Pentium D清货迅速，相信Conroe赛扬将很快取代它们的位置，同时将维持Celeron D的价位。如果AMD届时仍没有吸引用户的动作，低端市场将会受到Intel相当大的冲击。现在，如果你认准Conroe又没有太多银子，那么我们建议你先组建一套Celeron D+945PL的系统，等到Conroe赛扬性能明朗、低价入市时再升级CPU。Conroe赛扬，值得我们等待！P



编者按： 在电脑的各种硬件中，硬盘算是比较“结实”的，不太容易出问题，但我们不应因此而放松对硬盘的“养护”，因为硬盘出问题给用户带来的损失可能非常之大（如重要资料丢失），大家一定多加注意。

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家　龚胜 苏旅

读者 费中威问： 我打算给我的电脑升级一块200GB的大硬盘，请问如何确定电脑主板是否支持大容量硬盘？另外，给大容量硬盘分区用什么软件比较好？

答： 如果不清楚自己的主板是否支持48位寻址，可下载Intel出的一个小工具来检验。这个工具名为Intel 48-bit LBA Test Program（在使用该软件时，需要挂接一容量超过137GB的硬盘），在DOS下执行“48lbachk.exe”之后，它会搜索系统中所挂接的ATA/ATAPI设备并给出相应提示，针对不同的硬件系统，检测结果会出现以下3种：

“PASSED”表示BIOS支持48b LBA，“FAILED”表示BIOS不支持48b LBA，“UNDETERMINED”则表示测试程序不能确定被测BIOS是否具有48-bit LBA能力。遇到这种情况，最好登录主板厂家主页查看资料再确认。

至于大硬盘的分区软件，建议用Win2000/XP安装启动光盘最为稳妥，或是进入了Windows后用它的“磁盘管理器”来分区及格式化大硬盘也比较保险。要注意的是，用DOS里的Format格式化大于64GB的分区时，可能无法顺利完成。

四川　龚胜

读者 姜柏问： 我的电脑显卡是ATI的，带有视频输出接口，我打算用电视机作显示器玩游戏，但在连接电视后显示效果不太理想，电视上画面大小和位置也不太合适，不知是哪些原因导致？应如何处理？

答： 现在大多数显卡都带视频输出接口，但有些朋友将其连接到电视后播放的画面始终伴有大量干扰，画面垂直和水平方向有三四条波纹不断抖动，色彩也比较失真，要提高显卡视频输出效果需从软硬件两方面着手，首先要确保视频连线质量良好，同时长度最好不要超过两米。另外在播放视频时最好拔掉连接电视的有线RF电缆，否则会对视频播放产生干扰。

电视机的工作原理和显示器不同，所以同样的画面在电视机上播放一般会比电脑显示器明亮，从而导致颜色失真。如果使用带画面调整功能的播放器。如Media Player 9，可通过其菜单“查看”→“增强功能”→“画面增强”进行视频设置，一般根据情况，将饱和度调高20～30，亮度降低10左右，对比度增加15左右，这样视频输出的图像质量会更好。

在ATI显卡的驱动控制面板中点击电视图标上方的按钮，可进入到TV属性页面，可单独调整电视输出的画面大小、位置、清晰度。这个调整没有太固定的模式，需要配合自己的电视和显卡慢慢试验校正。

四川　龚胜

读者 BOPO问： 我的电脑配置较低，PⅢ 1GHz的CPU、256MB内存，显卡为GeForce4 MX，玩不少游戏都比较卡，尤其在玩一些需要像素渲染的游戏时根本无法执行，由于经济条件限制，暂时还不考虑升级，请问是否有解决的方法？

答： 遇到这个问题你倒也不必绝望，由于GeForce4 MX支持软件模拟顶点渲染，而像素渲染在这些游戏中使用得并不是很多，因此我们可使用“3D-Analyze”这款软件来欺骗游戏验证，让游戏认为这块卡具有像素渲染能力而得以执行游戏。

具体操作是在3D-Analyze中先选中游戏的可执行文件，然后在设置中勾选“Emulate Pixel Shader Caps”和“Emulate MAX.SIM Texture”这两个选项就可以了。如果没有模拟成功，请换个驱动再试。不过这仅仅是让你体验一下游戏罢了，不要奢望有流畅的效果，根本办法还是要升级显卡。

四川　龚胜

读者 高伟问： 我使用的是一台老电脑，开机时提示需刷新BIOS，请问怎样刷新较安全，我没有软驱。另外电脑中的“待机”一项没有了，请问如何恢复？

答： 没有软驱要升级主板BIOS并不麻烦，把升级BIOS的文件拷到硬盘上运行即可，实际上比在软盘使用更加可靠。关键是要设法进入纯DOS状态。另外现在大多数较新的主板都支持在Windows状态下升级BIOS，甚至联网在线升级。

操作系统没有“待机”项通常是电源管理设置的问题，如在主板BIOS或操作系统设置中没有开启高级电源管理模式，重新将其开启即可。如果始终有问题的话可能需要升级主板BIOS或重新安装系统。

四川　龚胜

客座专家 龚胜 苏旅

读者 张荣建问： 有2台配置基本相同的电脑需要安装操作系统（一台已安装好），请问有什么办法能把已装好的Windows里面的驱动程序给复制过去。这2台电脑之间可互换GHOST镜像文件么？

答： 可通过从Windows内部提取驱动程序的办法进行备份。一般较为快捷的办法主要是如下两种。第一是将C盘Windows目录下的System、System32和INF文件夹中的所有文件直接备份并复制到另外一台电脑中（但不是覆盖同名目录，可另外新建一个目录如C:\temp安置），因为在其中包括了系统安装的当前设备所有驱动程序，同时也包括Windows自带的众多驱动程序压缩包。如果以后需要重新安装驱动程序，则只要查找备份所在目录就可以了。第二是使用第三方软件的支持，如Windows优化大师或超级兔子魔法设置之类的软件都带有相关的驱动备份功能，而一些独立软件如驱动程序备份专家（WinDriver Expert）也可快速检测Windows操作系统中存在的当前硬件设备，同时自动提取并备份硬件设备的驱动程序。只要按照程序步骤即可非常轻松地进行备份处理。至于GHOST互换问题，如果两台电脑的硬件配置（如主板、显卡、硬盘、光驱等）基本相同，那么其中一台电脑生成的GHOST镜像文件是可以被另外一台电脑所识别并接受的。

湖南 苏旅

读者 秀念问： 最近安装Windows XP的时候，发现在安装RAID的时候总是出现问题，因为我使用的是SATA硬盘，请问这是什么问题？

答： Windows XP本身不直接支持串行ATA控制器，所以在安装操作系统时必须安装第三方的SATA驱动才能使用（而且一般需要通过软驱安装）。同时必须在Windows XP安装寻找SCSI设备时，按下F6键来加载第三方驱动程序（而且选择速度要快，因为会很快跳过），按下F6后将提示自动搜索软驱中的驱动，用户选择合适的驱动然后确认就可以了。这里还要注意的是，有的SATA驱动软盘中并没有将相关的INF文件（设备驱动程序）放在根目录文件夹中，这样在安装时驱动程序同样不能自动被搜索到。此外，Windows XP的安装故障也跟其他一些因素有关，如BIOS的CMOS设置的问题，建议查看其中BIOS Features Setup的引导区防病毒选项（类似Boot Virus Protection字样），因为Windows在安装时将修改硬盘的BOOT区，一般将其关闭（Disable）即可解决问题。第二是硬件本身的问题，如内存的稳定性能和硬盘本身质量不佳都会导致不稳定的现象。第三就是Windows安装盘或安装光驱本身的质量问题导致数据不能及时被读取。最后也要注意一下电脑病毒的干扰问题。

湖南 苏旅

读者 黎晶问： 我买了一个USB笔记本移动硬盘，40GB容量，但连接安装了Windows 2000的电脑后却无法使用，有时能识别，有时却不能，而且有时读写速度非常慢，请问应如何处理？

答： USB协议是由IBM、Intel等公司于1994年11月共同提出的，早期为1.1版本。目前扩展到Full Speed和High Speed两种版本，后者为真正的2.0版本。USB接口可为对应设备提供500 m A的电力，其电压定额为3.3～5V。而许多笔记本硬盘会因为负载问题而不能驱动设备，这种情况往往出现在一些新型号的硬盘设备上（如5400r/m硬盘）。你可以查看一下你的笔记本硬盘的工作功率。针对功率不足的问题，有的USB外置硬盘盒会自带一个外接电源线缆以供使用，有的甚至还提供了额外的USB接头，你都可以试着接一下。此外，电脑电源质量不好，或主板上安装过多的USB设备也会导致供电不足。对于你提到的硬盘读写速度慢的问题，建议你用HDDLifePro、HDTune之类的检测软件进行测试，当然问题也有可能是主板的USB接口或连线出现故障，最后也要注意是否存在着CPU超频的问题（特别是主板外频超过了正常值），这些都有可能带来外设工作不稳定情况。

湖南 苏旅

读者 周舟问： 请问浏览器在网页文字输入框下如何消除历史字符列表？还有就是我买了一个MP3播放器，支持AMV格式，这是什么格式，我的MP3可以放VCD格式的视频么？

答： 新版本的Internet Explorer带有一项“自动完成”功能，可记住用户以往输入的网页地址和填写的表单信息，方便用户在下次输入同类信息时节约输入时间，这样虽然显得很方便，但也存在泄漏隐私的可能，尤其是在网吧等公共场合上网的时候更有泄密可能，所以必须定期清理，但一般通过清除Cache和系统垃圾文件是不可能消除这些记忆表单内容的，解决办法是在IE浏览器上选择“工具”→“Internet选项”，再选择“内容”标签，单击“自动完成”，并在弹出的对话框中选择“清除表单”或“清除密码”并确定，这样就可清除以往输入的自动完成信息了。

AMV视频格式是国内MP3芯片厂炬力主导的一种视频编码格式，它比以往的MTV视频格式有着更好的画面质量，同时也能减小文件体积。一般情况下，通过AMV转换工具转换出来的影音文件1分钟的容量不到2MB，多被炬力自有的2085、2097、2098芯片所支持。至于你的MP3是否能播放MPEG-1格式（即VCD格式）视频，要看产品具体使用的解码芯片，如著名厂商Telechips公司的TCC760芯片就可支持MPEG-1格式视频解码。

湖南 苏旅

11周年《大众软件》活动特别报道（下）

2006年读编座谈会花絮

在龙猫的镜头里……

■本刊偶像派记者 龙猫

林晓： 编辑推荐的作者、从提建议来信中抽取的读者、还有热心大软活动的大学生们、大软论坛晶合后院的活跃分子……20位特约嘉宾，8月24日齐聚在编辑部中。他们与平时只在杂志上见到的编辑畅所欲言，更有幸亲历2006’游戏中国“水晶”“百合”奖颁奖典礼。关于这次典礼，你一定已经从记者组的专题里了解了，所以这里就是一些花絮……2006年读者调查的获奖名单可以在http://www.popsoft.com.cn/2006iai.asp查到，获奖的朋友要抓紧时间兑奖啊（纪念奖无需确认，杂志社直接将奖品寄去）



来一张珍贵的合影，期待明年再相聚

2006年8月25日上午9时，当通宵写稿的龙猫睡眼朦胧走进编辑部时，宋社长已经和四面八方赶来的读者作者嘉宾坐在了会议室里。一年一度的《大众软件》读遍座谈会马上就要开始了。想起2003年龙猫初到大软的时候，曾和林晓姐姐一同到北京西站迎接远道而来的读者来编辑部，转眼这已经是龙猫第四次担任读编座谈会的记者工作。时光的飞逝不能不让人感叹。记得第一次向在场读者和作者介绍自己时，龙猫心里还略带紧张，而今天的心里还是有些忐忑的——最开始的时候，是因为害怕读者不肯接受自己；今天则是因为很想知道经过这些年，读者对自己的评价又是如何。



社领导介绍杂志的情况

好在整个读编座谈会始终是在愉快和谐的氛围下展开的。宋社长的坦诚，众小编的随和，让会场很快就活跃了起来。每位读者和作者一扫自我介绍时的腼腆，就各栏目内容提出了有益的意见和建议。编辑们十分认真地倾听来自读者和作者的声音，不时做着记录，以便为今后栏目改版留下重要的参考资料。末了，宋社长、编辑部全体人员和读者、读者及嘉宾合影留念，把这一幕永远留在了《大众软件》的社史中（龙猫：可惜我没能把自己放进照片里……）。

讲我和大软的缘分，谈谈对大软的期望

快评



读过《复兴汉服，网络为之》这篇文章，笔者深感自己对民族文化了解甚少。的确，通过网络我们可以了解许多东西，但是对于属于我们自己的文化，了解更多不是更好吗？“RM”的专题和关于“恶搞”的这篇文章或多或少都提到了版权的问题。对于这种问题，我们很难界定一个底线，一切都是被大众的意识所驱使。提到RPG Maker，笔者又不由得想到自己曾用PowerPoint做的一百多页的“R剧”，现在想起来还真是很有意思呢。关于恶搞，合理和精彩才是王道，但是过多的恶搞会引起玩家的反感。《真·三国无双4》的推出令笔者甚是心急，因为小弟我现在还在为“真3”显卡配置不够而郁闷呢……（快评手 王泽）

《皇族后裔》写得不错啊，虽然类似风格的文章看过不少，但是这篇还是很好看很耐看的。关于游戏恶搞的那篇文章也不错，让我们将恶搞进行到底！（快评手 赵树楠）

17期快评手将获得编辑部赠送的高级耳塞一副。

请你点评：针对2006年第19期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论。点评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

典礼中的花絮

■本刊非八卦记者 冰河

尽管已走过11个年头，不过此次11周年庆典、“原创中国”本土游戏交流展示以及《大众软件》“水晶”“百合”奖，是杂志社众人历年来所组织承办的最大规模活动，有N多人为此做出了各种各样的牺牲。不说林晓姐姐为了准备接待来宾熬成的兔子眼，也不说田小猛、大漠小虾、冰河、星尘等人拍摄和制作展示视频付出的辛劳，单单生铁拿出的他从光屁股阶段开始的青春成长照，就已经足以让众人感叹不已，“这孩子，怎么小时候也这么难看啊！”

“水晶”“百合”奖的颁奖典礼是业界瞩目的焦点。这个定于下午2点开幕的盛大活动，从上午11点开始就有无数人为之忙碌。虽然事先进行过彩排，但事到临头还是有各种意外出现。比如前来要求参会的人数超过了预期，不得不临时制作入场证；中午没有合适的餐厅，所有工作人员不得不买来汉堡对付一顿。就这样还居然有人吃一个拿一个。“我揭发，我揭发！”大漠小虾跳出来指证，“是冰河干的，我看见他偷偷揣了一个走了。”回头寻找冰河，已经躲在一个角落里咂吧着嘴进入了梦乡，然后瞬间被各种杂物淹没……

举行典礼的地点中华世纪坛是一个奇妙的地方。它的外形像个碉堡，不对不对，是个日晷的造型；内部非常庞大，“水晶”“百合”奖典礼的大厅仅仅是其地下部分的1/3场地。而大厅上高悬的视频演播控制间也让众人颇为好奇。这个房间是怎么进去的呢？于是有RPG迷宫爱好者急忙出发探险，半晌归来之后报告路线攻略如下：进入大厅的门口边有个小门，进去后约10步会出现一个杂物间。没有路了？请将视角从FPS切换成斜45度场景模式，就会发现杂物中隐藏着一个铁梯。沿着梯子上去，会发现一个三角形的封闭小平台。又没有路了？漆黑中请擦亮你的双眼，不行就伸手摸摸，可以发现还有一个铁梯，再爬。在如同“半条命”的场景中，某人手持撬棍来到了一个暗黑狭长的甬道，忽然手掌接触到一个热乎乎的生物。不要犹豫！撬棍伺候！打倒后拖到亮处才发现是倒霉的生铁。跨过生铁的“尸体”再向前进入一个小门，豁然开朗，演播控制中心就到了。

颁奖典礼是热烈而激动人心的。上海九城是此次颁奖的最大赢家，获得了“水晶”“百合”奖项各2个，充分显示了九城在玩家中的旺盛人气，以至于前来领奖的九城副总沈国定都说不出什么新鲜的获奖感言了。现场的超大投影屏幕记录下了他高兴而“尴尬”的表情，拿奖拿到激动得没话说，这不是谁都能拥有的幸福。P



传说中的林晓姐姐

世纪坛的会议厅入口

打气球很有趣，但打上几百个……

编辑小虾临时客串了一回场上摄影

参加读编座谈会的嘉宾们早早就来到庆典会场

来自北京语言大学的读者代表

读者调查的奖品，货真价实

来，给琳琅满目的奖品照个相

第五届“大众软件”杯读编足球赛专题报道

林晓：终于，第五届“大众软件”杯读编足球赛在2006年8月的最后一个星期天拉开了帷幕。完全不同的赛制让这场足球比赛充满了悬念以及对抗。结果……友谊第一，比赛第二。这个比赛结果咱们就假装忘记了吧。

■本刊特约足球报道员 Lee

比赛战报

第一场比赛。大众软件联队VS皇家晶合队

上半场比赛进行了3分钟，在顶住了大众软件的进攻之后，皇家晶合后院队获得了角球的机会。角球疾速发出，埋伏在后点的谜语人突然起跑，抢前点将球送入左下角。守门员猝不及防，皇家晶合队领先了！大众软件随即开始了反击，但是皇家晶合队的后院固若金汤，让大众软件难以觅得绝杀的机会，上半场以1：0结束。

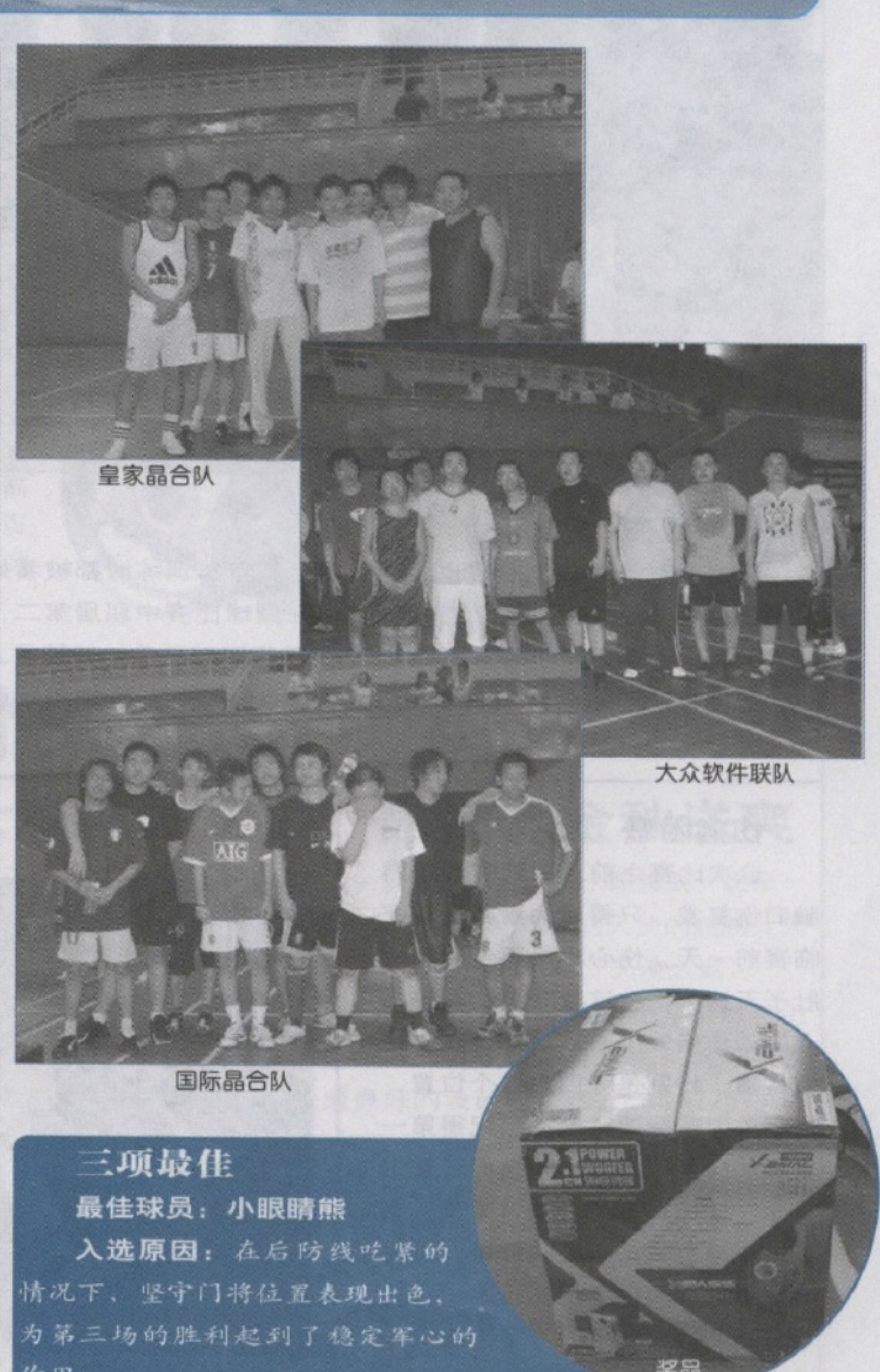
下半场开始不久，谜语人接到荆VV的传球，转身摆脱一名后卫，接着假动作避开前来封堵的第二名后卫，左脚抽射。球擦着门柱飞入球门，2：0！由于两个进球都发生在开场不久，使得大众软件不得不调整战术。在反击中，司马和春三十娘的组合屡屡威胁皇家晶合的后防线，可惜只开花不结果，反而被谜语人中场抢断，打入一球，将比分锁定在3：0。

第二场比赛。皇家晶合院队VS国际晶合队

第一场比赛大大消耗了皇家晶合队的体力，皇家晶合队随即进行人员调整，阿霄上场替下了谜语人。开场后皇家晶合打得有声有色，不久便攻入一球。接着国际晶合队红豆君将比分扳平，在上半场的后半段，国际晶合失去了多次机会，这也为他们酿成了苦果。下半场谜语人披挂上阵，独入两球，将局势稳定，同时荆VV也接着打入一球。补时阶段替补上场的球员锦上添花，打出了历届比赛单场的最高比分5：1！

第三场比赛。大众软件联队VS国际晶合队

第三场的比赛，由于第一名已经决出，这场比赛双方都是为荣誉而战。在开场即被攻入一球的不利情况下，大众软件队由春三十娘接后场直传，在门将出击之前将球射入；接下来的乌龙球让大众软件队带着领先的优势进入了下半场。下半场开始后风云突变，晶合队队员“南拳爷爷”的摆脱后卫射门将比分扳平，大大提高了国际晶合后院的士气。随即双方均有破门的机会，但是后院利用后场长传，前锋抢点射门的战术将比分反超。在比赛的尾声阶段又打入一球，最终夺得了第二名。



皇家晶合队

大众软件联队

国际晶合队

奖品

三项最佳

最佳球员：小眼睛熊

入选原因：在后防线吃紧的情况下，坚守门将位置表现出色，为第三场的胜利起到了稳定军心的作用。

最佳射手：谜语人

入选原因：第一场上演帽子戏法，第二场又梅开二度，5个进球宣告去年的金靴王者归来。

最佳颠球：红豆君

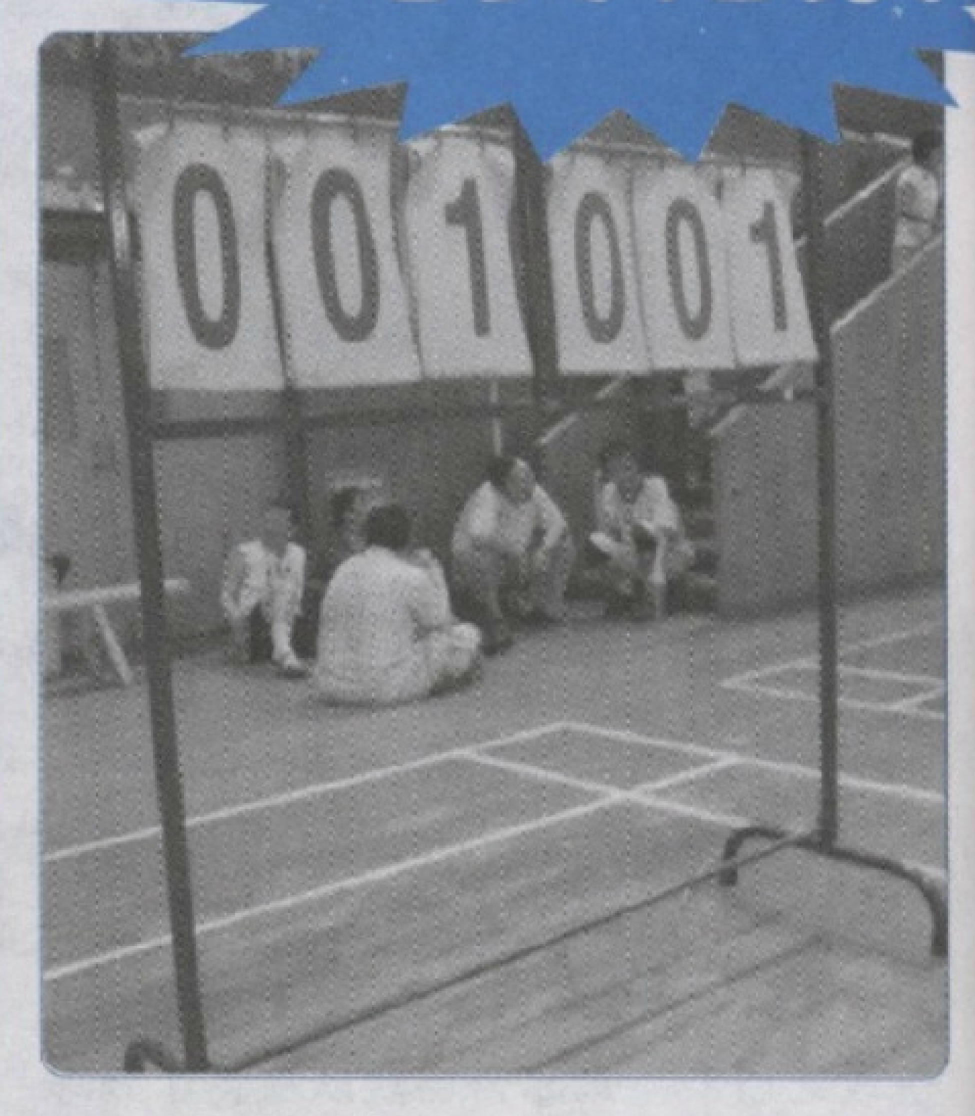
入选原因：3次颠球累累计总数最高，当之无愧夺得第一届颠球王称号。

比赛花絮

乌龙风波

在春三十娘的单刀球被小熊用身体挡出来后，及时插上的Zinc面对空门，没有停球直接起脚。球势大力沉，直奔球门右上角。这是一个理论上的死角，Zinc立功了！这脚射门的意识、脚法、果断程度都属一流。进球后的Zinc倒在场地旁，双手捂住脸，没有一丝高兴，因为这是一记乌龙球。当时，及时补防的Zinc在跑动中没有来得及停止前进的步伐，顺势将球打入了自家大门，使得大众软件在二三名的争夺中取得了比分上的优势。大众软件足球队在上半场结束前发起的进攻浪潮终于不负众望，这记乌龙球让场上的气氛再一次带进了沸点！





颠球比赛

第一次引入的颠球比赛也是趣味横生。年年训练时都被看好，却逢大赛便会失常的梅幽冥继续着梦魇，他在颠球比赛中屈居第二，与大奖擦肩而过。而拿走漫步者2.1音响的，是我们胖胖可爱的红豆君。在领奖时，他问林晓姐姐：你们怎么知道我要换音箱啊？众人惊愕不已。这也太巧了吧？

新新体验

这次比赛是第一次带摄像机入场，由于条件所限，没有多少机位可供架设，只好拍摄了一个大全景作为纯粹的记录，但这也是一个进步了。从11人制改变为5人制，从室外走向室内，这次算是5年中变化最大的一次，也带来了很多新看点。5人制足球比赛强调个人技术，提倡全攻全守，这就让拥有突出球员的皇家晶合后院队有了很大优势，当然也存在很大的偶然性。晶合队的队长谜语人独进5球，连续两年蝉联最佳射手。赛后接受晶合后院战地记者采访时他说，平时踢5人制的场地很多，所以省去了适应的过程；队友的支持也给他了很多机会。

伤病困惑

这次比赛之前，中琦骏因为跟腱旧伤复发，只得成为看客；而在临赛前一天，伤心水晶石也因为闹肚子无法参赛。这让球员们在赛场上的动作格外小心。足球比赛难免有碰撞，特别是守门员这个位置，遇到单刀球就要往前冲。记得第一次参加比赛的时候小眼睛熊还在上大学，转眼间已经工作4年了，当年的小熊也成为今天的熊哥。可是他那股可爱的拼劲仍然没改，一记单刀球，他侧身“飞”了上去——球出去了，人却倒下了。这时国际晶合后院队落后一球，如果再丢球，胜利基本无望。在后防线发挥不力的情况下，当打之年的熊熊同志的英勇善战使得国际队城池不失，为最终扭转比分奠定了基础。



进球多

5人制场地的特点就是容易踢出高比分，3：0，5：1，4：2，一共打进15球，平均每场进5个。而这些进球个个精彩，有连过数人的一条龙；有两人连续做出的二过一配合，最后一锤定音；有漂亮的远射；也少不了诡异的乌龙。这场比赛令前来观战的后院居民大饱眼福，也创造了球赛史上的进球之最，同时谜语人的总进球数也攀登上了晶合杯进球榜的第一名。P

《极品飞车 9 —最高通缉》

——北通方向盘 BTP3168 设置教学

BTP-3168 是北通电子在 2006 年 7 月推出的一款全新的震动方向盘，在按照说明书上的方法安装好驱动后，我们就可以进入游戏对其设置了！

正如图 1 显示的一样，第一次进入游戏会提示我们要不要建立一个新的名字，点 Yes 后，一路 OK 到图 2。起自己喜欢的名字点 OK 结束名称设置。

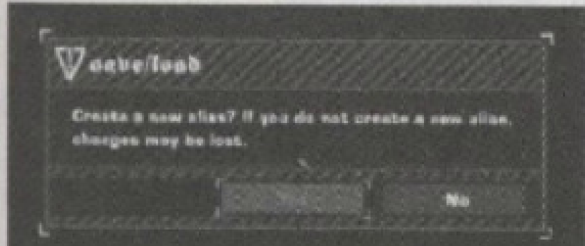


图 1

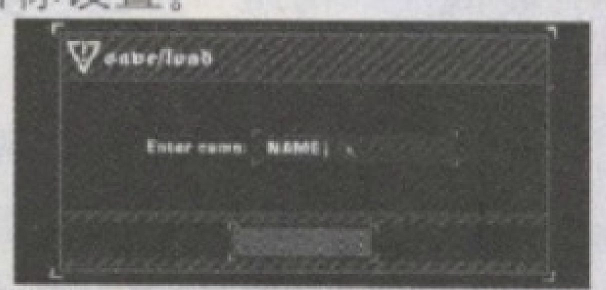


图 2



图 3

这时进入游戏主界面 Main Menu（如图 3），右下角的英文分别代表生涯(Craeer)、系列挑战赛(challenge series)、快速游戏（Quick Race)、我的车库（My Cars)、局域网游戏(Lan Play)、线上游戏（On Line)、用户管理（Alias Manager)、设置（Options)。

使用方向盘左边的方向按键或者是鼠标点向右的箭头（键盘的上下左右也可以），把边框选中 Options（设置），点击这时就到了功能面版，选择 Controls（控制），进入详细设置选项（如图 4)。



图 4

图 5 是默认的键盘设置，点击箭头所指的按键跳转到 3168 的设置界面。

图 5

图 6 为 3168 默认的设置，点击白色区域内的按钮即进入编辑状态，在方向盘上作出相应操作，这样就可以将功能设置到方向盘上了。

图 6

接下来是功能的中英文对照表，大家可以按照自己喜欢的方式设置方向盘的按键。

好了，关于设置就是这样了，赶快去体验 BTP-3168 带给大家的不同飙车体验吧！！

PS：Steer left Xaxis→就是方向盘往左，Steer right Xaxis→就是方向盘往右；Accelerate Yaxis→就是脚踏板上的油门；Brake/Reverse Yaxis→就是脚踏板上的刹车；左右拨片和排挡杆上下分别代表着 3 、4 和 1 、2。



独具匠心 精雕细琢

——富士康新款主板、散热器金秋送爽

9 月下旬，作为知名主板品牌的富士康推出了 K8T890M2AA-RS2H 主板，人性化的设计使得用户对它赞誉有加。

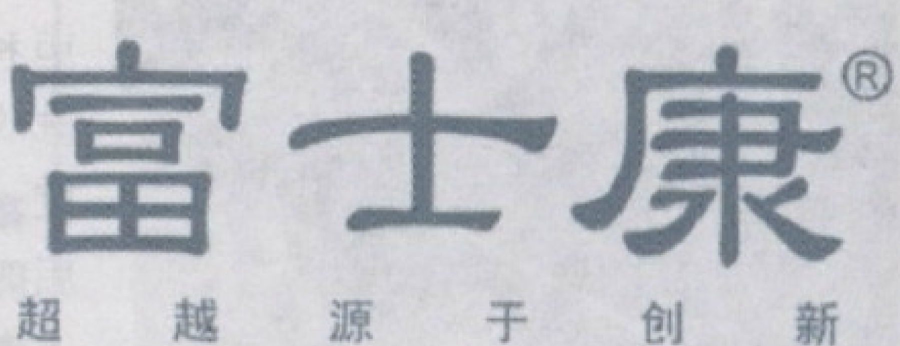
富士康一贯的用料优势不用再赘述，仅从外部结构就可看出富士康的细致入微之处：所有接口都沿着板子边缘摆放，不仅方便用户插拔连线，更为板子安全性能考虑，防止用户在插拔过程中碰到其他重要部件使主板受损；针对用户安全考虑，板子边角采用弧形钝化倒角，防止尖锐的边角伤及装机用户。此外，主板上对应机箱面板的接口，如电源开关、热启动等，使用了彩色标示，使得设计更加人性化。

添加人性化设计后的富士康主板性能更加出众，此款主板全面支持 Socket AM2 架构 AMD Sempron、Athlon 64、Athlon 64FX、Athlon 64X2（双核）处理器，支持双通道 DDR2 800/667 内存等功能。在使用寿命和超频方面也是极具潜力，是一款高性价比、高附加值的主板。

同期富士康又推出了一款全新的铝制散热器 CMI-775-21L，此款产品采用了全新的 V 形设计，一眼望去，正像一只展翅欲飞的蝴蝶，又似一个刚刚降临的天使的翅膀，因此这款蝶型散热器更有一个美丽的名字"天使之翼"。

富士康 CMI-775-21L 的散热片相当出色，虽然它仍然是铝合金挤压成型的散热片，仅从外形上，就可以看出它所秉乘的富士康良好的设计和工艺。CMI-775-21L 的散热片不仅外形讨巧，在褶片的设计上更是精雕细琢。不仔细观察，是看不到特点所在的：外观可数的褶片上，又巧妙进行了分割，这正是富士康散热器的优势之一：在同等数量的褶片上，富士康散热器可以做到更大的有效散热面积，褶片间的距离也都是恰到好处，散热效率很高，再搭配上合适的风扇，就出来了良好的散热效果。

而独特的弧型剖沟设计不仅提升了对 CPU 的散热，同时增加了对周边元件的散热，使得散热性能更加出众。



街头篮球九月新版引入超级服务器

《街头篮球》06年度巨献，九月全新版本即将隆重推出。目前新版本测试正如火如荼进行中，玩家最先感受到的，便是游戏更加稳定，速度更加流畅。

基于"大联盟"版本推出的俱乐部系统，街头篮球全国联赛引发的篮球线上竞技热持续不退，而另一方面玩家对游戏内容和环境的需求也在不断增加……《街头篮球》近期将推出新版本，涵盖道具、场景、技能、平衡四个环节，使《街头篮球》的线上竞技更专业、更便捷、更公平。

超级服务器稳定速度　流畅才是硬道理



作为《街头篮球》的心脏，服务器面临着众多的挑战。扩展性、灵活性、高性能、可靠性、高密度和安全性无一不是不可或缺的要求，尤其是在玩家急剧增长的时候，还要进行持续稳定的运行。新版本登场之际，《街头篮球》不吝巨资，投入多台超级服务器，并使用有效技术，在玩家人数不断上涨的同时，保证游戏速度的持续与稳定。

采用负载均衡，不仅当服务器出现故障时可以自动将指向该服务器上的响应分担到其他服务器，还可以在数据量不太大时也将任务分配到各个服务器中，避免出现有些服务器数据量很小而有的已因数据量接近极限导致性能急剧下降的现象。通过维持网络系统中负载的均衡分配，还能够维护网络系统的高可用性运行，保证游戏速度的持续与稳定。

个人能力专业提升　轻松实现街头篮球明星梦想

勒布朗·詹姆斯在全国联赛总决赛现场，告诉所有喜欢《街头篮球》的玩家"一定要坚持你的街头篮球梦想，只要坚持，也许有一天你也能和我一样！"。而实现我们梦想的工具，不是汗流浃背的练习，不是体能对抗，仅仅是新的战术思维带动键盘。这恐怕是詹姆斯做梦都没想到的吧！



专业的基本功只需要轻敲键盘！新版本一次性推出15种全新技能，从进攻、防守双向角度，使中锋、前锋、后卫三种职业在场上表现出更专业的职业气质。例如中锋的风车式灌篮、时间差进攻；前锋的强立篮板、完美中投；后卫的打版进筐、闪电抢断等等。

强调团队配合　便捷的全国联赛

"2006街头篮球全国联赛"持续5个月的热情，尽管我们很不情愿，全国联赛已然尘埃落定。但她架构出来的"职业线上篮球竞技"模式已经颇具规模！新版本将以"竞技场"模式来唤醒随时随地的小型联赛，同时用道具功能相互促进来强调团队的配合。

街头篮球竞技场的新概念，类似于GM给玩家调级！竞技场是一个统一的大赛场，这里人人等级相同，而且比赛成绩不影响个人战绩评价，出竞技场再用回自己的本来角色，不受任何限制，最合适用作专业比赛、技术研讨之用。只要玩家拥有街头篮球有效帐号，就可使用竞技场。类似1区强龙自由挑战3区霸主的跨服务器交流将成为现实。

那么如何召唤队友呢？万一在新手Free频道呢？万一在俱乐部频道呢？万一在大联盟频道呢？难道一个一个进去找吗？不用！新版本有个特殊的"呐喊聊天"道具，可以在某一个频道，对本服务器所有的频道喊话，队友远在千里之外也能听见你的召唤！不过如果队友不在本服务区，可别责怪这个大声音的小家伙哟。



新版本把某些不具备功能属性的装饰品，加入了功能属性，并且佩带相同的装饰品可以获得叠加的效果！街头篮球是团队的游戏，队友之间不仅要在战术上互相配合，更需要在装备和属性上互相促进。中锋用个小装饰品加弹跳属性，组织后卫用同样的装饰品加盖帽属性，两人的装饰品就会同时附加弹跳和盖帽属性哦！

吸收联赛经验　公平享受比赛乐趣

作为进攻方，往往博得更多的喝彩声，只是因为进球比防守更好看。防守难道就不好玩吗！防守难道就不精彩吗！也不是。只是因为盖帽、抢断等等防御手段相对于进球来说，成功率不是太高。因此，新版本会进行一些细节上的调整，使攻防双方都获得最大的满足感。例如灌篮、上篮盖帽时的左右范围有适当增加；退后防守时在所有方向都能被抢断；进攻限制时间从24秒缩短为20秒，让游戏进行得更快……

以上介绍仅供参考，如与新版本有出入均以最终更新游戏版本为准。更多详细情况敬请留意街头篮球的官方网站：www.fsjoy.com



一台二手PC的游戏野史

——写在《单机游戏何时复兴?》一文之后

■本刊记者 生铁

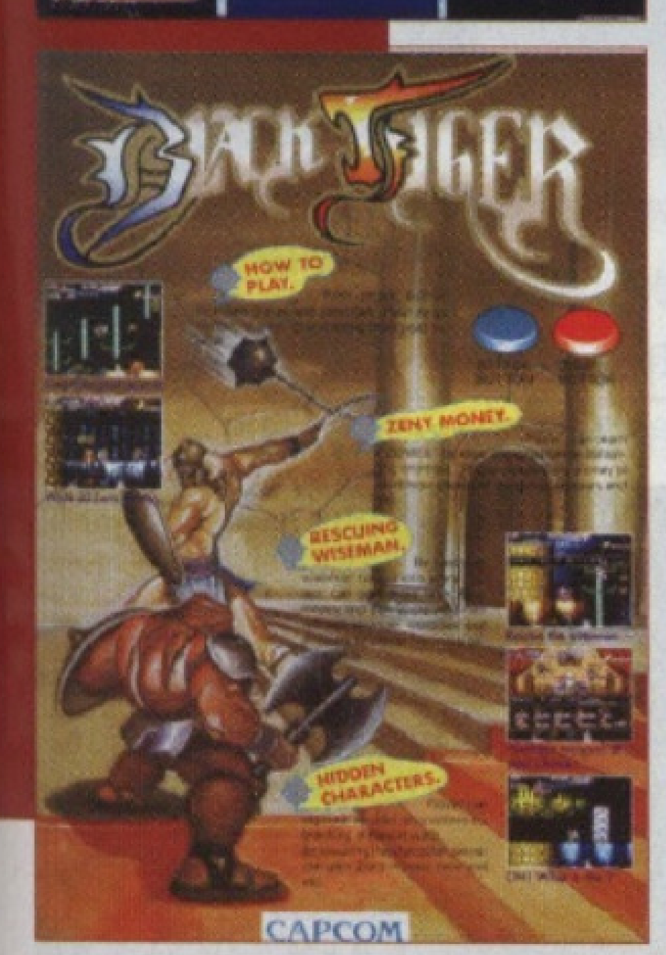
——一个人是不可能没有历史的。

今年第15期专题企划栏目我们策划了名为《单机游戏何时复兴？》的专题。那个专题在读者中得到了一定的反响。实际上，在制作那个专题时，笔者自己也产生了很多关于PC单机游戏的回忆。游戏就是游戏，单机、网游，这些称呼的区分都为了语言交流的方便。我和很多玩家一样，对目前市面上运营的网络游戏的整体开发水平还有所质疑。很多网络游戏为了迎合市场，不仅没有比旧有的网络游戏在设计架构和内涵上有所进步，反而产生了很大退步。当普通人因此对游戏产生的误解，当网络游戏开发冲毁了国内脆弱的PC游戏的开发环境时，单机游戏留给我们的记忆就尤为重要。当运营商为某一款国产网络游戏平均在线十几万人而兴奋时，我们不知道，国外游戏开发的最高水准已经到了一种什么样的境界。在对游戏的理解上，整个行业是否真的在进步呢？

玩物丧志，这句话是没有错的。所以当我写下这篇通篇都是“游戏”二字的文章时，或者很多人会把它理解为“一个麻将迷的自白”或“一个养鸽迷的自白”，都是走火入魔后的副产品。而事实又并非如此简单，因为任何爱好都构成了一个人的历史，参与了对一个人生命的塑造。

2角钱·比基尼·游戏厅

一次，在路过北京广安门桥下那条河滨路时，女友指着一栋建筑的大门对我说，上个世纪90年代末期，她和她妈妈曾在那里的证券门市部炒股。她说完这话之后，我们彼此都沉默了一会儿。这条路留给我的记忆和她是不同的，它留给我的记忆和游戏有着无休止的关系。有一段时期，我常常像去见情人一样，在傍晚骑车穿越半个城市，就为了和我的二手电脑呆在一起。这条河滨大道是我的必经之路。那时华灯初上，大概这家门市部已经打烊了吧……不，不对，应该是我根本没注意过它，它就像是游戏背景中的一个布景，转瞬即逝。

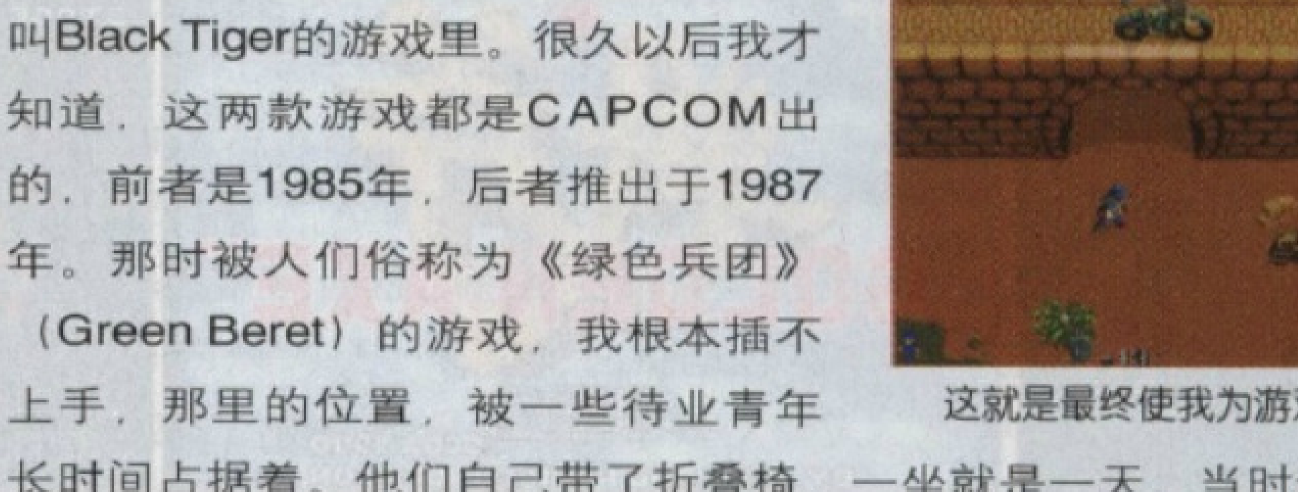


Black Tiger是20年前的魔幻大作



这就是最终使我为游戏所俘虏的作品COMMANDO

和很多人一样，我对游戏的最初认识来自于街机厅，之后是FC红白机。1988年，我小学毕业，因为写作有特长，被保送到重点中学。始终对考试忧心忡忡，被数学老师恨之入骨的我，却拥有了一个风光无限的假期。我把零花钱都花在东单大华影院的那个临街的游戏厅里。如果我没记错的话，那时一个游戏硬币的价格好像是2角钱，我把精力几乎都投在那个叫COMMANDO的游戏里，还有一个叫Black Tiger的游戏里。很久以后我才知道，这两款游戏都是CAPCOM出的，前者是1985年，后者推出于1987年。那时被人们俗称为《绿色兵团》（Green Beret）的游戏，我根本插不上手，那里的位置，被一些待业青年长时间占据着。他们自己带了折叠椅，一坐就是一天。当时还有一个叫Tropical Angel的海上冲浪游戏给我留下了美好的印象。你不仅要在游戏里控制那个穿着比基尼泳装的漂亮女孩在暗礁密布的海面上完成惊险的冲浪动作，还可通过按键让她背过身来面对你玩出惊险动作。这款游戏是知名的游戏公司IREM公司在1983年推出的。哦，《绿色兵团》也是IREM推出的。后来它还推出过很多受众广泛的游戏，比如街机厅辉煌时期临近结束时的UNDERCOVER COPS。





《绿色兵团》，我并不觉得它好玩

有那么两次因为我在那个游戏厅里呆了太久的时间，以至于我家人不得不从家里出来找我。我还记得大华电影院门外下着小雨时的情景：几个来京出差的外省人从刚散场的影院里出来。其中一个男人问一个女人对那部外国电影中的男主角有什么印象，那个中年女人笑着回答："是条汉子。"

这一年距离第1台街机的诞生已有17年，而IBM PC诞生也有7年了。然而对于计算机的印象，我只在科幻电影和贴在学校墙上的宣传画里得到过。

在制造工业发展缓慢、生活里充斥着大量劣质塑料玩具和手工制品的时代，一台街机对我而言，是多么不可思议的科技产物啊。一直沉迷于沙盘兵人游戏的我，战场的硝烟只能在我的想象中出现，然而在COMMANDO里，第1次与由计算机运算产生的敌人进行面对面的战斗，你的枪口会喷出火焰，还可投掷手榴弹。而有些敌人甚至驾驶着武装摩托……俘虏、补充弹药、高级Boss、关卡概念……可以说，后来动作游戏里应该有的元素，它全有了。



《冲浪天使》，我见过的最富浪漫色彩的游戏

而从20世纪80年代后期开始在各地蓬勃发展的街机厅，它



和现在的网吧还是有很多区别的。网吧很安静，客流量比较平缓，而在街机厅里，总是非常嘈杂、人来人往。在网吧里，你花上2元钱就可消磨整整一个小时的时间，而街机厅里，如果你不是高手，2元钱（也就相当于6～8次游戏机会）是绝对撑不到2个小时的。换个角度说，网吧里的一台电脑，一个小时获得的收入也只有2元，而一台街机一个小时里吞噬的硬币要比这多得多。

在野草丛生的花园

我的游戏之梦一直在街机厅里延续，那时我就觉得自己好像是一旦有了几个子儿就要跑到酒馆里喝一杯的潦倒之徒，一面为青春时光虚掷而痛心，一面又对游戏所带来的丰盈幻想而惊讶。而街机厅这种人们常常认为的藏污纳垢之地，留给我的回忆却是亲切美好的。在那种空气里散发着清新气息的早晨，当别的孩子已坐在课堂里准备开始一天的学习时，我却早早地守在小区那家僻静的游戏厅门口，如果那时管店的老太太还没有来，我就走到附近荒草丛生的花园里闲逛，绕一圈儿再回来，逃课带给我的心情是无休止的抑郁和惆怅。望着花园里那条被荒草湮没的弯曲的石径，我也不免为自己的未来担忧。而当我转回到那里，看到游戏厅的门已经打开，老太太正拿着墩布出来时，我知道自己可暂时忘却了一切。只有上午的那么一会儿，这些游戏机都是属于我的。我可安安静静地一个人享有它们，而游戏中或震撼或细微的音乐和声效，也只有在这时听得真切。



苹果Ⅱ，不过我在学校使的不是这一型

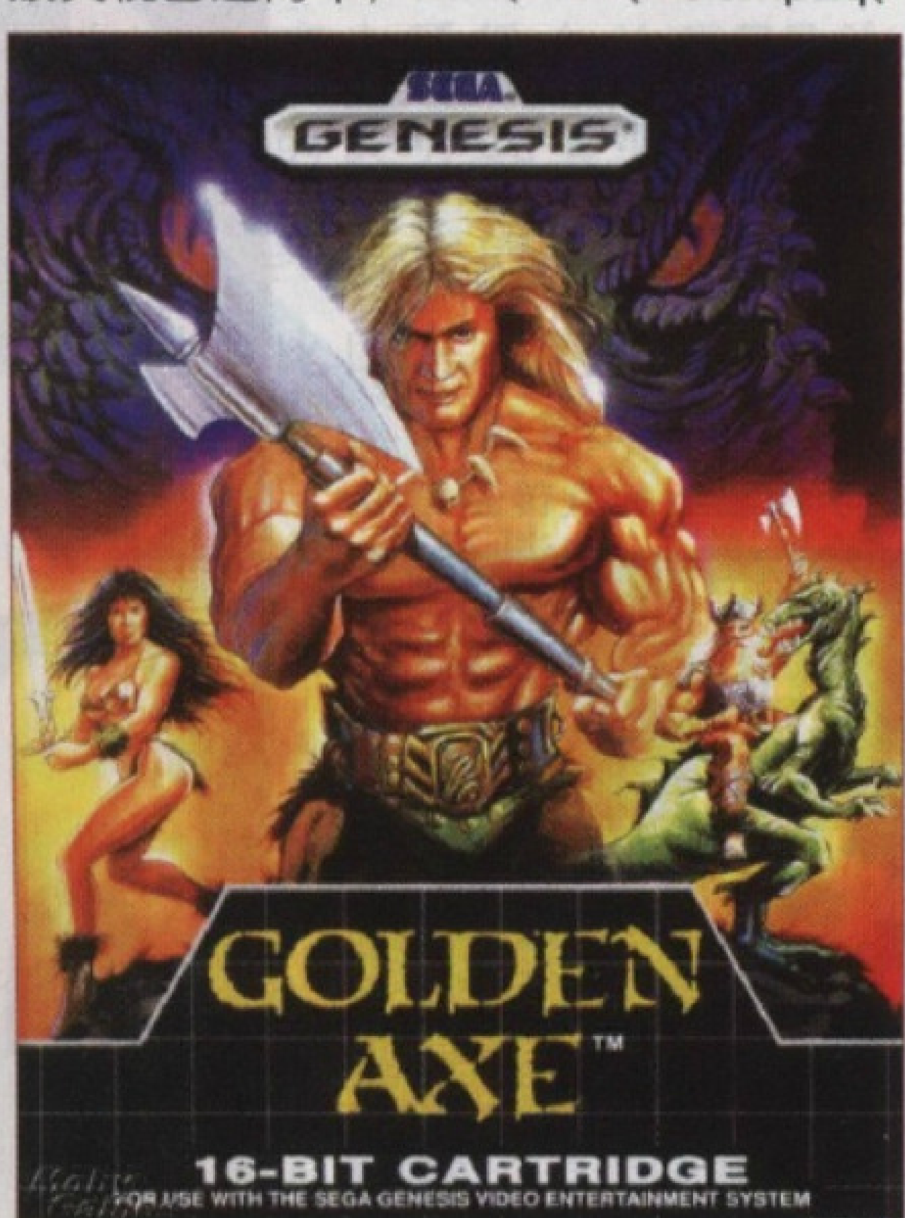






《战斧》，永恒的大作。我玩过的第一款PC游戏，不过确切来说，它只能算移植作品

由于种种原因，我很晚才拥有了自己的电视游戏机，那是一台国产的FC兼容机，但我却是我的同学里最早拥有电脑的人。1993年底，一个年长的朋友送了我一台二手的286电脑。那时国家开放关税已近两年，IBM、HP、Compaq、AST等国际品牌电脑已进入一些科技企业的办公室。而我对电脑的认识还停留在Apple Ⅱ的水准上。当我的这位大朋友夹着PC键盘进入我的房间时，我还以为这就是电脑的主机。接下来他带我一起下楼去他车里搬机箱和彩显。



世嘉MD版的《战斧》

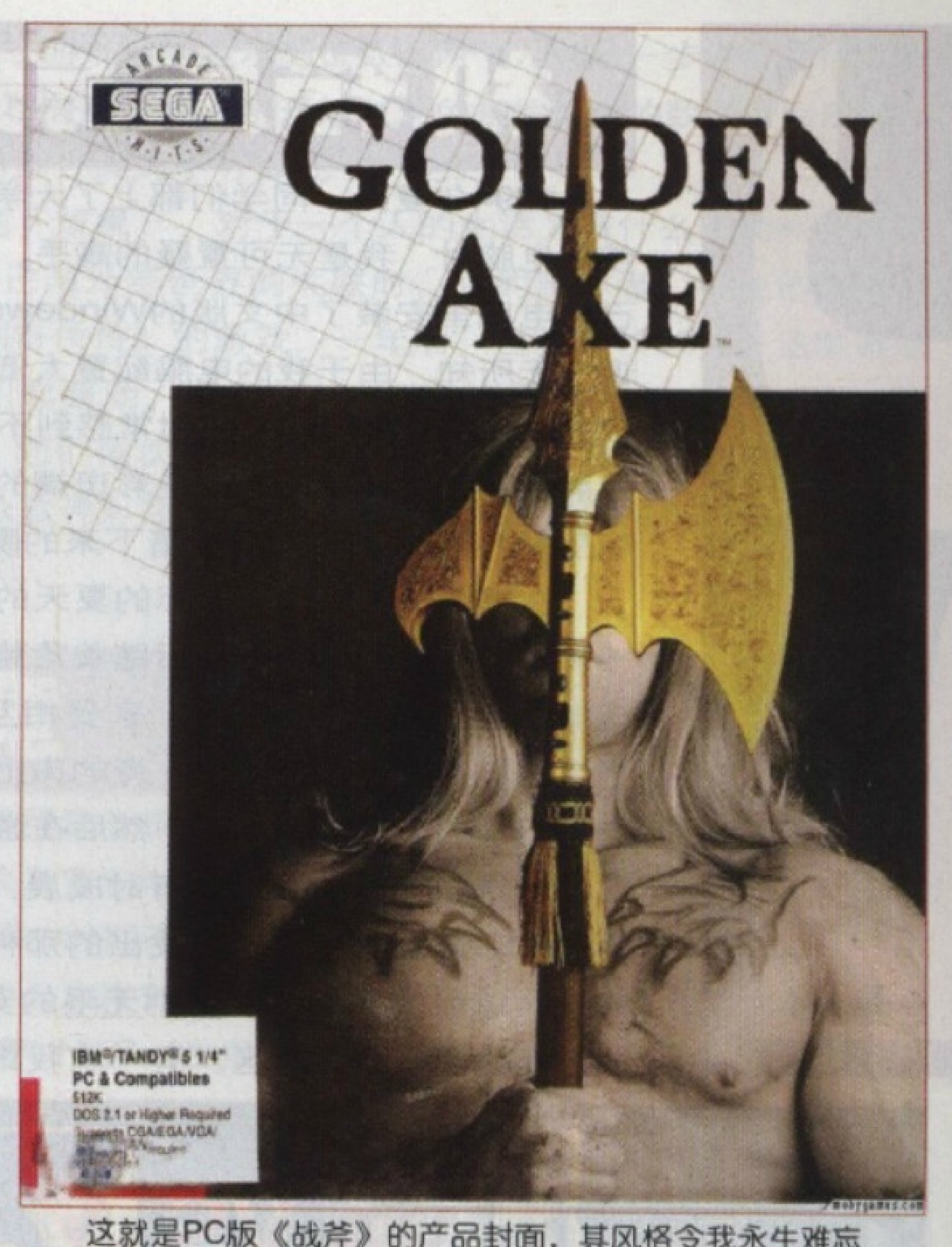
连接好电源线，摆好电脑，开机，我为显示器里带有色彩的字符吸引了。大朋友为我鼓吹了一通这台PC机如何厉害，他说它甚至能帮助你进行家庭和公司的理财工作——功能是多么强大啊……当他离开后，我独自一个人坐在这台PC前，好像是和一个姑娘坐在一起，不知下一步该怎么办。

在此之前，我对电脑的认识，全来自于学校的Apple Ⅱ型计算机。那时的计算机实验室是全校唯一装空调的教室，里面永远拉着窗帘，进去全得换拖鞋，整堂课都要闻着同学脚底的恶臭。教计算机的老师好像永远都是从后勤处临时借调来的，普通话说不利索，整节课按着脑袋教我们学BASIC语言编程，张嘴闭嘴就是“苹果、苹果”。那些APPLE Ⅱ的键盘按起来噼里啪啦

的，声音倒是不小，也没有硬盘，上机要临时发软盘。

而这一切和我家里拥有的那台PC是多么不同啊。这台二手电脑里的一切都是那么形象、生动，很快我就发现，在电脑上的学习效率要比在学校里面对黑板时的效率高得太多了。

我把那些高高矮矮的同学请到家里参观我的电脑，那时我拥有的第1款PC游戏是《战斧》（Golden Axe）。这也是我在街机厅里最喜欢的游戏，想不到我现在竟然可在家玩了。而且它还增加了对战模式和额外的关卡，难以置信的是，它竟然只有1兆大小。这款游戏我玩了无数遍。在接下来的1994年，我很快就熟悉DOS系统的基本操作了。当然这个过程中付出的代价也很惨痛，我甚至在无意中设置了BIOS密码锁，恢复运转可费了很大周折。不过，我辜负了那位送我电脑的大朋友给我描绘的美好前景，我始终没有用这台电脑来处理过自己的财务，因为我不名一文。我对电脑使用和操作的一些常识的掌握，是在我安装游戏、执行游戏、发现和解决游戏运行故障的过程中实现的。



这就是PC版《战斧》的产品封面，其风格令我永生难忘

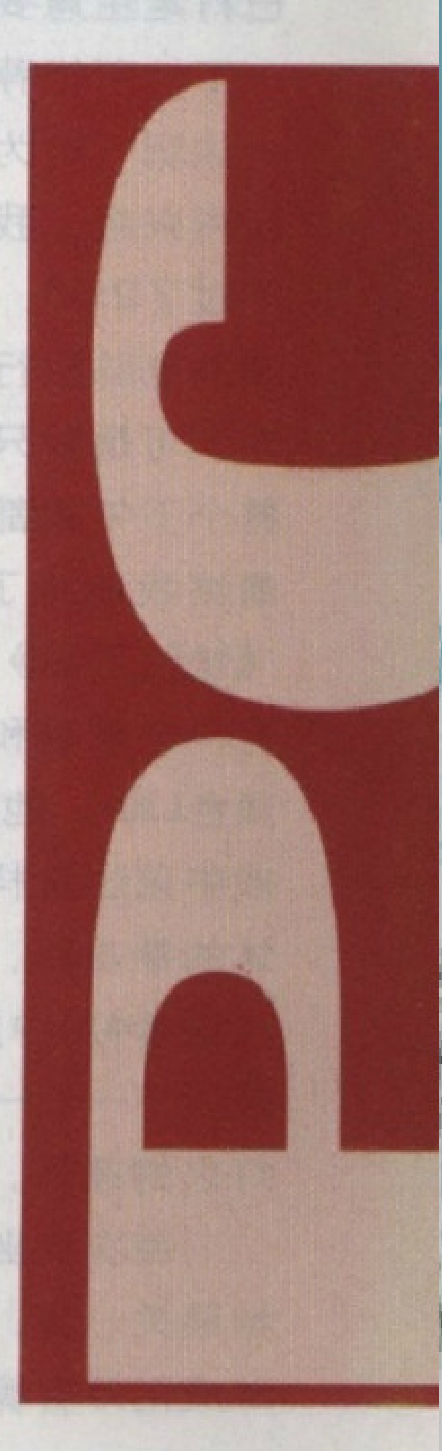
我父亲在医院工作，《战斧》就是他单位计算机房里的一个年轻人给我的，他还为我安装了一款名叫《疯狂医院》的游戏，它是中国台湾省精讯公司1993年的作品。在这款充满创意、画面明净的游戏里，你扮演的是一名实习医生，游戏要求你通过自己的努力在3年内当上所在医院的院长。在这款游戏里，前来挂号会诊的都是女病人，而护士却在病房里和一些男病号行为不端。由于当时我的电脑没有安装鼠标，我甚至无法成功地完成阑尾切除这样的小手术。即使如此，如果你能和医院的上级搞好关系，依然可升官发达，完成游戏的目标。后来从一个朋友那里，我又得到了《大富翁2》，它只有3张5英寸盘的容量。它的风格艳俗，充满浓郁的地方气息，但优秀的游戏性掩盖了一切不足，甚至连那种艳俗也成了它独特的气质。

就在1994年的5月，智冠在北京成立了分公司，10月时，大陆第1款PC平台上的商业游戏《神鹰突击队》推出，而那时的我对于这些历史事件及其背后的传奇故事一无所知。我只是在一本电脑杂志中偶然见到过《神鹰突击队》的广告，广告里是几个穿着军装的外国人的造型，背景是一座立交桥。我当时怀疑这款游戏是否真有广告上所说的那么好玩。





《疯狂医院》，它比现在的游戏更富有创意，更无厘头



机箱风扇和台灯的光芒

1994年夏天，同学们都上了大学，也陆续拥有了自己的电脑。在他们最初使用电脑时，我是无可置疑的高手。但是很快，我就成了落伍者。大家都在自己的电脑里安装了中文版的Windows 3.2。我对于这种图形界面的操作系统可谓一无所知。由于我的电脑配置太低，无法安装这种系统软件，但我仍然喜欢我的旧电脑，尽管我对它时常感到不满。我仍然喜欢整个世界从DOS那冷冰冰的黑色界面突然跳进一个色彩斑斓的游戏幻景中的那种感觉，它是多么像电影院里影片即将开映，灯光暗下来的瞬间。



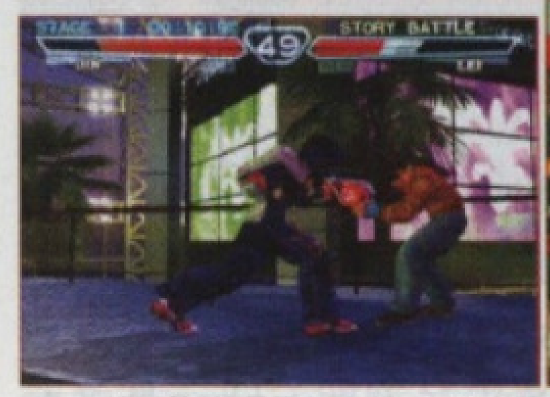
《三国志III》的封面

在那些漫长的没有边际的夏天的夜晚，我把朋友们约到家里。我们先在楼下的小餐馆一起吃饭，然后踏着荒芜的夜色回到窗明几净的家中，我们在同一台电脑上玩《大富翁2》，享受相互竞争、相互“迫害”的快感。有时夜深了，我实在太困，就躺在一旁的床上，看着我的朋友们把《疯狂医院》中的治疗手册中的要点抄在本上，然后在游戏中为那些女病人会诊、化验、治疗，遭遇各种意想不到的情形。有时凌晨，当我再次醒来时，在安静的房间里还能听到我的那几位死党偶尔的笑声，以及机箱风扇所发出的那种永久的轻微的嗡鸣声。这风扇运转的声音就如同那黑夜中台灯的光芒，总能使人的内心得到无限的安宁。

我的学校在宣武区。有一次我路过菜市口附近的一家计算机耗材专营店，发现在靠近店门的柜台里摆着一些游戏软件，配有黑白印刷的说明书，这其中就有大宇《轩辕剑贰》和光荣的《三国志III》。这些5英寸软盘和说明书一起被装在一个塑封袋里（后来我才知道这也是盗版）。你也可用自己带去的软盘COPY游戏。COPY一张盘3元，并不比买一张盘便宜多少。但对于我这样的学生来说，当然是能省则省了。当时我最喜欢3M牌的软盘，它的5英寸防霉软盘封套用的是高级棉纸，给人一种可以保存很久的感觉，可谁能想到5英寸盘那么快就被淘汰了呢。









《铁拳4》（左图）中的JIN和10年前《快打至尊》中的Bullet

有一天中午，我骑车到那家店里去，想COPY一套新游戏。我已打定主意要COPY哪一款游戏了，可是为了装装样子，我还是同意店员为我演示一下他所推荐的《三国志III》。那个饶舌的男店员坐在电脑前，开始执行游戏，他一边玩一边为我解说《三国志III》。眼看着时间就到1:30了，我就要迟到了，他却玩得兴起，我不忍心打断他，只能坐在他身边看他完成一场大战。再过一会儿，时间过了2:00，我仍然没有打断他。实际上我对这款游戏非常感兴趣，同时我也知道我的电脑执行不了它，父亲单位计算机房那个没精打采的年轻人为我安装过这款游戏，可是我只能看一看它的片头动画，但我仍旧不忍心打断这个人的解说。结果这整个下午我都旷课了。当时学校里管理是很严格的，下午逃课是件非常严重的事。最终我谢绝了这位店员整整一个下午的好意推荐，COPY了另一款格斗游戏——《快打至尊》。它是中国台湾省的全崴公司（C&E Inc.）1993年的作品。虽然它只有一个拳键和一个腿键，但仍具备格斗游戏里一切有趣的要素。游戏中有一个中国角色Lan，他穿着红色的马褂，格斗招式非常有中国特色，我从没在其他2D格斗游戏中见过这样风味纯正的中国武术家。还有一位名叫Bullet的美国拳师，他穿着连体的拳击服，软帽永远遮住自己的脸，这样有个性的造型，我只在10年后推出的《铁拳4》中见过。游戏中能以最快速度通关的格斗家是美国浪子Frank，他的格斗技“下一后一拳”威力巨大。我至今记得Frank那一关的背景画面，大楼下那万家灯火的夜景，和我从自家窗口所看到的景色几乎一样。

每次我坐在自己的书桌上，感到无聊时，就会打开《快打至尊》，用Frank快速地通关一遍。在那些被虚度的时光里，我还曾把《大富翁2》中的孙小美和阿土仔都练成亿万富翁，两个人在同一张地图中，谁也吃不掉谁，游戏可以无限地玩下去，最







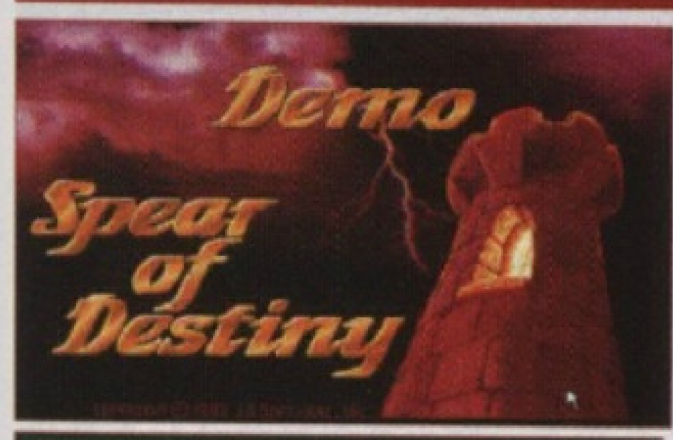
多么令人神往的游戏，然而当时我的电脑只能显示它的第一幅画面


这一场景的画面令我心生感慨

后两人拥有的资产已超过了游戏所能显示的位数。两个人每走一步都可能付出惨重的代价，付给对方的地租有时是游戏刚开始时角色初始资金的数倍。但是这些钱对于两个人的总资产而言，又几乎可算九牛一毛。

可是这一切玩出来的“成果”，对于一个人的生活又有什么帮助呢？当在我用《大富翁2》封堵自己与外部世界的关联时，它的制作者“狂徒创作群”正在开发一款名叫《仙剑奇侠传》的游戏。一年后，也就是1995年，这款游戏一经推出就在华人世界引起轰动。在那一年，载入中国游戏业史册的3家中国游戏开发单位相继成立，它们依次是北京前导软件公司、目标软件公司和金山软件公司西山居创作室。到了那夏天，《大众软件》杂志诞生了。在那个IT资讯特别是游戏资讯贫乏的时代，这本IT综合刊几乎可以说一夜走红。

迷宫·杀戮·梦境









这就是《德军司令部3D》

等一下，关于这个时期，其实我还有很多事情要回忆，是关于生活其他方面的，它们仿佛对我更为重要。可当我想谈及它们时，一切又都变得模糊了，不值一提了。人总是忘记自己不感兴趣的事。我对那个时期印象最深的就是那些独自在家的夜晚。

永远都是非常炎热的夜晚。在北京南郊的家里，我整日不出门。白天，我放大音响听BILLY IDOL的音乐专辑CYBERPUNKS，夜里，有时我打开窗户，用我的望远镜窥探别人家里的生活。我身后，电脑黑漆漆的屏幕上，字符光标不停地闪动。有时，遇到有热播的电视剧或球赛，你可发现，远处的楼房变成了一个电视墙，所有窗口内的电视光亮都闪动着同样的色彩。现实生活就这样在我的望远镜里变得越来越远，变成了在窗口内上演的人偶剧。

在睡不着觉的夜晚，我通宵地玩《德军司令部3D》（Wolfenstein 3D）。不知不觉窗外的天色就亮了起来。虽然游戏里充满了杀戮和恐怖，但它却能驱散深夜带给人的焦灼和忧虑。Wolfenstein 3D，每次念起这个名字，就好像在念一句魔咒，它释放了一些记忆，又迫使另一些记忆淡忘。Wolfenstein 3D，对我而言，它不仅是个FPS游戏，它还是模拟游戏，它是历史游戏，它是RPG，它是即时战略，它是一切。

有一次，妈妈走进我屋里，我正在玩这款游戏，看到妈妈进来，我打开CREDIT画面，说自己正在研究一款软件，还可锻炼英文。不知为什么，我至今仍对这个场面感到内疚，我还记得妈妈那天的样子，我为欺骗了一个人而感到难过。

《德军司令部3D》是由id公司开发的，我玩到的是免费发布的共享版本。后来还得到了名为《命运之矛》（Spear of Destiny）的资料片。我记得很清楚，最早见到这款游戏是在北京长安商场。我看到一台促销的品牌电脑上在展示这款游戏。当时我认为这是一个有真实空间感的迷宫游戏，里面打死的纳粹士兵会留在原地，不会消失，这简直太不可思议了。可我却忘记是怎么得到这款游戏的了。



DOOM，这幅宣传画里透露出的不是血腥暴力，而是一种童话感

几乎是在同一时期，我迷上了DOOM。DOOM需要386兼容机和4兆以上内存，很可惜，当时我的电脑达不到这样的配置标准。不过，也就是因为Wolfenstein 3D和DOOM，之后，我成了不折不扣的FPS游戏玩家。FPS成为我最熟悉和喜爱的一种PC游戏，这种游戏只有在PC上操作最为方便，我几乎熟悉市场上推出的所有FPS类游戏。为了上学方便，我一直住在城里的奶奶家。可是我常常在傍晚或夜里从城里出发，骑着车，沿着广安门外那条河滨路、绕到南二环，再从陶然亭桥向南，到十几公里外郊区的家里，为的就是在电脑前度过短暂的夜晚。那些路途我一点也不觉得遥远。在北京的三环线上，那时还是一片郊野的景象，在这样的道路上骑车前行，使我感到兴奋和舒畅。有一次或许是因为我骑车骑得太快了，一只飞行中的蝙蝠撞在了我的头上。那时没有手机，也没有DVD，可是我却拥有制造神秘梦幻的机器，电脑。

我整个青少年时代，都一直在羡慕那些轻松拥有游戏机的孩子，当我





终于有了FC时，他们在玩世嘉的MD游戏机，当我用自己的零钱购买了MD时，他们又拥有了3DO。3年前，我先后购买了PS2和Xbox，可现在它们却在我房间的角落里蒙尘。我发现这些电视游戏对我再也没有吸引力了。我最爱的还是PC游戏。我觉得PC更贴心，屏幕离我更近、更清晰，虽然PC的游戏处理能力常常比不上同时期推出的游戏机，但是，那种清晰的颗粒，那种彩色的设置菜单，那种略显粗糙的设计，总能使我感到亲切。

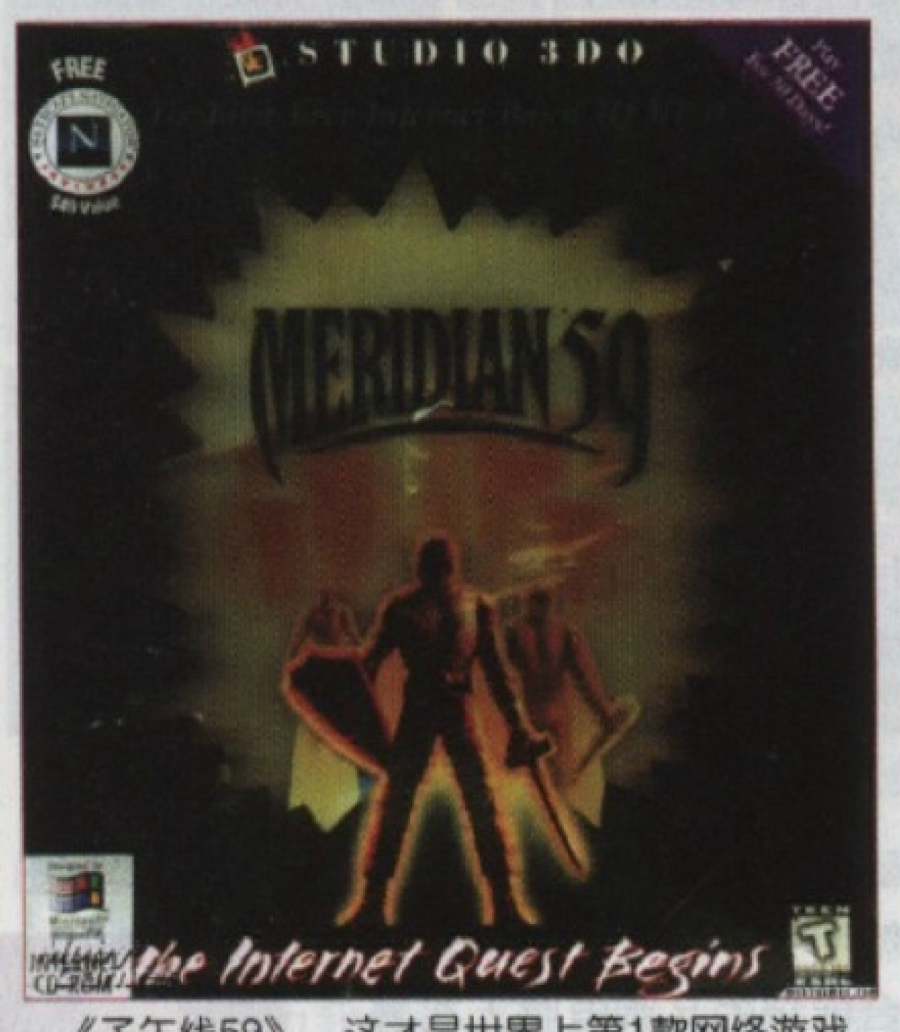
当我再次拥有新的电脑，已是《帝国时代》（Age of Empires）热卖的时代了。那时PC销售商把多媒体作为概念来进行商业炒作。我的新电脑安装了Win95和DOS双系统。当时所谓的“多媒体”，通过这款游戏的画面给我上了一课。在短暂的震撼之后，我重新接触起老游戏来。在这台先进的主机上，我得以玩起了DOOM，得以重新接触以往的经典之作。甚至在2000年我还饶有兴致地在研究《魔法门Ⅲ》和《幽浮3》（X-COM：Apocalypse）。





《幽浮3》是款真正的好游戏，当初在《大众软件》读者服务部购得

那是别人成长的光阴，却是我倒退回童年的时代。那一切是不被人了解的，并且也不重要。我相信有很多人拥有着和我一样的回忆，同样是不被了解，以及并不重要。后来有很多次，我在梦境中重回到那段时光——在那些梦境里，我总是在空无一人的街道上，骑车夜行。我知道我要到哪里去，我远离人烟可是并不孤独。还有的时候，我也会梦到游戏厅里的情景。甚至每一次梦到的那间游戏厅，里面的布置、陈设的细节都没有任何变化，每台机器都有固定的位置，在下一次做梦时，它们还在原来的位置——有时是开着的，有时关了，人们告诉我那台机器坏了，正在修，你等着下次再来吧。



《子午线59》，这才是世界上第1款网络游戏

在梦里，我也会遇到那些友好而寡言的玩家，在我们都已用光了身上最后一枚游戏硬币时，彼此已经成了朋友。这样的经历难以忘记。那些素昧平生的孩子，他们或者形象随便，或者阴柔苍白，而眼神里却透出一种明亮。我们因为一种不值一提的爱好，而达成了平淡的友谊，不用多说一句话，也可成为短暂的知己，我们都知道对方不过是另一个爱幻想的同类而已。当我们在夜晚简短地道别然后各自消失在黑暗中时，彼此都知道自己还有可能再次遇到对方，可是你往往就再也遇不到他们了。在我看来，电影里那些生死大侠们临别的抱拳一揖，也未免用力过了些。

回过头想想，在20世纪最后的两年里，网络游戏的熊熊大火还尚未从韩国蔓延到中国，点燃中国网游普罗米修斯之火的游戏橘子公司在1999年才告成立。而在这电脑硬件能力飞速发展的两年里，国产游戏却经历了它的第1次最低谷。前导倒了，尚洋则余臭未散。1999年底，我正式加入《大众软件》，成为一名报道游戏行业新闻的记者。坦白地讲，在进入这个行业前，我玩过国产游戏。我玩过金山公司的《剑侠情缘》和创意鹰翔的《生死之间》，此后就没有再玩过任何一款国产游戏，当然，除了前面提到的游戏以及另一款神作《仙剑奇侠外传》。这款游戏是我所见过真正具有中国文化特征而同时又具有很好游戏性的游戏。我确实为之震动了。后来在玩这款游戏的Win95版时，我马上感觉游戏配乐的细微感觉不对了。几年后我见到姚壮宪先生，问起这个事，他也点点头表示认可了我的看法。这件小事或许也可算是我作为一个真正的玩家的证明吧。

结束语

写到这里，我突然记起，在1995年初，武汉大学的一位激进玩家在一封写给国内某游戏杂志的信中说道：“你们写的攻略好是好，但那是日本的游戏，你们登的彩页美是美，但那是日本的广告！究竟哪一天我们能在贵刊上见到中国人自己制作的游戏？我从10岁等到20岁，还要等第2个10年，第3个10年吗？”

按照年纪，这个热血的傻小子，现在也是30多岁的人了，一个成家立业的男人，想必他早就不关心这些东西了吧。

在不久前《大众软件》主办的“原创中国”本土游戏开发作品交流展示会上，我看到了一些仍然爱着游戏，并且愿意为它付出代价的年轻人。他们仍然在游戏创意和开发的道路上跋涉。有这些既热血又肯于实践自己梦想的年轻人的存在，或许我愿意再等上30年。

探风欧洲娱乐产业

■本刊记者 冰河

2006年8月30日，一年一度的北京国际图书展览会在中国国际展览中心召开。作为文化产业的核心、图书产业与娱乐产业的互动发展趋势越来越明显。为此国内的专业咨询企业开卷书业信息服务机构特别邀请德国Media Control GFK国际娱乐市场总监Marc Russell和高级娱乐商业经理Laurens Vanden Oever先生在现场就“欧洲娱乐产业现状”进行了专场讲座。会议于北京贵国酒店进行，报告会介绍了欧洲娱乐产业的发展趋势：图书行业在欧洲娱乐文化产业中的份额占据了半壁江山，其他娱乐产业内容也都表现出了良好的成长性，其中游戏产业（包括单机和在线游戏）的销售额增长了2%，达到43.64亿欧元，而音乐下载市场相对去年同期增长了10.5%，只有DVD的销售额受下载业务的影响下降了4.7%。

对于商业信息在文化娱乐产业中的应用，报告会重点以荷兰为例进行了解说。荷兰的出版商通过GFK监控市场信息进行决策，如对娱乐产品进行生命周期的管理、价格分析、跟踪产品的销售等等。此外还对图书与游戏娱乐市场之间的互动关系进行了深入的探讨，如《哈利·波特》《星球大战》《指环王》《达·芬奇密码》等。

讲座的最后，开卷书业信息服务机构副总经理孙庆国先生结合中国文化娱乐市场的状况进行了点评。他指出，随着大众人群在消费习惯、生活方式不断变化的环境下，特别是网络新技术的日渐普及，娱乐化和多媒体互动逐渐成为出版产业的主要发展趋向。如何适应这种变化，在娱乐化和文化性之间寻找一条折中的道路，是当前行业从业者需要研究思考的问题。P



GFK资讯Laurens Vanden Oever先生现场讲解欧洲娱乐市场战略

业界动态

上海米果身陷“通缉门”



《严正声明》

2006年8月28日，各媒体都收到了来自上海米果公司针对其开发部门6名员工离职而发来的声明。要求业内同行遵照其员工与企业签订的“竞业避止”合同，在一年内不得雇佣这6名员工，同时将起诉6名员工损害米果商业利益的行为。由于上海米果在公开声明的同时，还将6名员工的正面照片、身份证（台胞证）件号码一并公布，被业内同行戏称为“通缉令”。同时由于米果离职员工与企业双方就离职原因和此公开声明的内容和形式都有较大分歧，目前纠纷有升级为诉讼的趋势。而一个名为“游戏圈草根一族”的业内群体也仿照上海米果的声明形式，声明“永远不与上海米果发生任何的合作，并呼吁业内同仁也不要与上海米果发生任何联系、任何合作”。对于事态的发展，本刊将进一步深入关注。

中广网PK《武林外传》

2006年9月4日，运营《破天一剑》的中广网发布公开声明，指责前日在各大电视台热播的电视连续剧《武林外传》中存在非法使用《破天一剑》虚拟人物形象权的情况，涉嫌侵犯中广网所代理运营网络游戏《破天一剑》的知识产权。中广网根据事实要求北京联盟影业投资有限公司立即停止电视连续剧《武林外传》的侵权行为，并为此作出道歉，同时赔偿由此引发的给中广网造成的一切损失。对于中广网的声明，截稿为止尚未见到北京联盟影业投资有限公司的公开回应。

爱你一万元

第九城市日前在上海宣布，大型3D多人在线角色扮演游戏《激战》（GW）将首次向全国乃至全球大众广募中文广告语。本次招募活动于2006年9月1日开始，只需登陆《激战》（GW）中文官方网站（地址：gw.the9.com/slogan/slogan.html）参与即可。无论年龄、无论国籍均可参加。参与条件只有一个：“中文广告语且不超过10个字”。最终被采用成为“金牌广告语”的得奖人将获得人民币1万元（不同参与者如有相同广告语被最终录用，以率先发来广告语者为准）。同时，第九城市还将在参与者中选出50位“最佳广告语”得主，赠送极为珍贵的《激战》（GW）封闭测试帐号和相关绝版产品。



莱比锡游戏展落幕

2006年8月24～27日，欧洲游戏第一大展德国莱比锡游戏展顺利举行。由于此前全球第一大游戏展会E3大展的组委会宣布将对E3进行改革，未来将取消观众参观的环节而仅仅保留高峰论坛和媒体参观。虽然理论上参展的厂商会依旧保持规模，但非专业观众被拒之门外



的政策使得E3的规模和地位还是受到了影响。而在形式和规模上与原E3大展最接近的莱比锡游戏展骤然成为全球瞩目的专业游戏展会之一。刚刚落幕的展会3日之间共有183000人次参观了此次展会，SONY、任天堂、微软、EA等重点游戏厂商都高调参展，同时还有来自38个国家的2600名记者报道这一盛会。相比于去年134000人次的参观人数和280家的参展单位，可说是盛况空前。

《魔兽世界》可能开通转服业务

2006年9月6日，《魔兽世界》中国大陆运营商第九城市在游戏官网上刊登公告，除了宣布正在执行的服务器合并计划进行顺利之外，还对"付费转服"的新业务服务意向对玩家进行了调查。付费转服是指可通过支付一定的金额，将现有的游戏角色从现在的服务器转移到指定范围的服务器中的功能，目前该服务在北美地区已开通。此次调查主要是对玩家转服的意愿和服务费用所能接受的范围进行了解，如无意外该项服务在未来很可能会开通。此外，公告中还宣布未来将根据版本升级的情况对服务器架构进行调整。

一件装备引发的徒刑？

2006年9月4日，因涉嫌侵犯《热血传奇》著作权，盛大前员工王一辉及另两名同伙站在了浦东新区法院的被告席上。浦东新区检察院指控3名被告复制《热血传奇》中的游戏装备并出售给玩家，从而获利200余万元。指控方说，案发前王一辉为上海盛大网络发展有限公司游戏项目管理中心运行维护副经理。在盛大工作期间，王一辉通过寻找到游戏装备目标文件后利用私服生成游戏账号，然后将源文件予以复制，最后成功克隆出游戏装备。后来删除修改数据并多次重启服务器，因此造成直接损失112万元，间接损失达170万元。三被告辩护律师当庭为3人作了无罪辩护。这一案件也是上海首例因侵犯网络虚拟财产而被提起诉讼追究刑事责任的案件，目前还在审理当中。

网络游戏入选课题

2006年8月29日，日本东京大学展开了一次关于将网络游戏引入教育的研究报告会，《大航海时代Online》被选为课题和实验证据。发布会表示，这次在研究报告会上主要是研究近几年增长很快的网络游戏产业，在非议颇多的情况下，探讨一下网络游戏积极的一面，寻找、印证游戏正面作用，同时还可有效地利用到教育体系当中去。

《跑跑卡丁车》K1全国锦标赛开赛

2006年9月7日，世纪天成主办的首届全国性大型《跑跑卡丁车》赛事宣布启动。此次比赛共分23个省级赛区，覆盖了全国78个赛点城市。比赛分为个人竞速赛和团队道具赛，赛事时间从2006年7月25日到2006年10月5日，将历时两个半月之久。



《足球经理PRO》上市

足球运动作为风靡人类的第一运动时刻都吸引着无数人的目光，而足球游戏亦以真实感带给足球迷不一样的乐趣。光谱

欢乐城骏网携手《新郑和OL》

■本刊记者 冰河

2006年8月22日，欢乐城联手骏网就《新郑和OL》的"海洋世界杯"系统及游戏业内首款免费航海题材网络游戏的情况召开了新闻发布会，共有来自财经类、游戏类、大众类媒体30余家以及双方高层出席。欢乐城总经理王虹莉及骏网高级副总裁林粤在发布会上就双方的合作及今后的发展方向各自进行了阐述。

目前已和玩家见面的《新郑和OL》，是由山东欢乐城公司自主研发和运营的一款以"海洋文化"为背景的3D大型航海网络游戏，作为世界上唯一免费航海题材网络游戏，与其他航海类游戏有着非常显著的区别。当前航海类网游市场已形成了三足鼎立的形势，《大航海时代Online》和《航海世纪》作为比较早推出的收费MMORPG类型网游占领着主要市场，而《新郑和OL》以免费游戏的姿势杀入市场，成为玩家新的选择。特别值得一提的是在远洋航行系统方面，《新郑和OL》拥有与《大航海时代Online》《航海世纪》相同的船舶驾驶系统，但《新郑和OL》更为突出的是火力对抗系统以及舰队作战对抗系统，着重让玩家体验海浪与硝烟交织的快感。

在《新郑和OL》公测阶段，欢乐城公司就应广大玩家要求推出了海洋世界杯活动，该活动是全球首个大规模海战对抗系统，可让玩家更好地交流，增加游戏性和趣味性。玩家将在此系统的规则下以船队为单位彼此战斗，可尽情施展战斗技巧，满足团队之间互相对抗战斗的快感，经过反复的筛选式晋级赛决出最强船队。

据欢乐城方面表示，推出海洋世界杯活动这样全球首个大规模海战对抗系统仅仅是一个开始，《新郑和OL》马上还将要推出港口争夺系统，商业系统也在测试和完善之中，将于近期和玩家见面。



免费航海网游《新郑和OL》团队高调亮相

打造世界顶级赛事 PGL职业选手联赛开赛

■本刊记者 8神经

2006年9月5日，PGL职业选手联赛（ProGamer League）开赛仪式于北京中关村E中芯数码大厦举行。PGL职业选手联赛是以视频转播为核心的新兴电子竞技赛事，它由北京数字娱乐产业示范基地主办，华竞互动（北京）商务服务有限公司承办，是经政府部门正式批准开展的国际性电子竞技职业联赛，并且得到了中华全国体育总会的大力支持。PGL将围绕着视频直播和节目制作的宗旨，涵盖当今最热门的《反恐精英》《魔兽争霸III——冰封王座》《星际争霸》《职业进化足球5》等四大电子竞技比赛项目，并且根据转播的具体需求优化赛程赛制，形成贯穿全年的联赛，每年将直播超过1500小时的比赛和各类视频节目。



华竞互动（北京）董事长王漫江宣布联赛开幕

首先开赛的是“PGL新马自达6魔兽天王争霸赛”，共有来自中国、韩国和欧洲的10位世界知名魔兽选手参加，他们将通过6天的激烈角逐决出谁是PGL第一站赛事的魔兽天王。PGL承办方华竞互动（北京）董事长王漫江表示，后续其他项目的赛事也将陆续开展，PGL将力争今后每月都奉献高水平的赛事，全力以赴打造世界顶尖电子竞技联赛品牌，为提升中国电子竞技的国际地位而努力。

资讯联合JoWood在9月1日上市的《足球经理PRO（Soccer Manage Pro）》，以真实的足球俱乐部经营为基础，结合全3D画面的比赛画面，使足球游戏更具真实感。游戏除了加强足球经理类游戏的两大基本功能：比赛画面和俱乐部经营部份外，更加入了各种方便的新系统和新要素！如新增助理、卡片及广告等，进一步提高游戏的真实性和耐玩性，部分新功能更是同类游戏首次出现。

《无限乾坤》推出1.4版



免费手机网游《无限乾坤》最近推出了1.4版。该版本改变了以往游戏中装备好的玩家横行天下的传统套路。在中国传统的武侠世界中，再强的武功招式都有破解的方法，《无限乾坤》根据这一点对游戏的武功系统进行了改革。新的设计延续了1.3版相生相克的游戏理念，使游戏有了更丰富的战斗乐趣。

《凤舞天骄》资料片蓄势

目标软件的“2D收山之作”，素有“最美2D网游”之称的《凤舞天骄》在9月初推出首部资料片。在游戏公测之后1个月即推出资料片，这在网络游戏行业中还是比较少见的举动。据悉资料片主要增加了一些新的场景地图，并修改了部分Boss、技能的数值平衡，同时增加了15、16级Boss。此外新增加的功能还包括：全新的每日悬赏任务、增加高级五行幻境等。



《水浒Q传》公测送礼

9月3日，金山正式宣布，广受关注的《水浒Q传》将于9月9日终极内测、9月15日火红公测。配合公测，《水浒Q传》将展开声势浩大的奖励玩家行动，新老玩家均可获得由金山软件及其合作伙伴准备的神秘礼物。此次测试为《水浒Q传》不删档测试，永久保留所有玩家的数据。与此同时，在终极内测当天，名为“《水浒Q传》108精英赛”的大型活动也将揭开面纱，活动中玩家不仅可获得金质勋章、巨额奖金等实物奖品，还有可能获得金山送出的大量虚拟物品和少量绝版的极品道具。

重返《科洛斯》

游戏运营商泥巴潭科技有限公司宣布，全3D网络游戏《暗黑世界》于9月6日正式开启内部测试。《暗黑世界》是曾经在中国大陆运营的网络游戏《科洛斯》的升级版本。因此运营方在宣布游戏内测消息时，采用了“重返《科洛斯》”的口号。此次公布的新游戏在游戏文化背景方面继承前作，在画面音效、道具装备系统、交易系统、团队战斗等方面都作出了较大改动以适合当今玩家的口味，而对于曾经流连科洛斯大陆世界的老玩家来说，也有值得重温的价值。

《街头篮球》推出黑色闪电版

2006年9月14日，《街头篮球》正式推出全新版本“黑色闪电”。新版本基于“大联盟”版本推出的俱乐部系统，包括道具、场景、技能、平衡等4个环节。新版本登场之际，运营方还将投入多台超级服务器，并使用有效技术，在玩家人数不断上涨的同时保证游戏速度的持续与稳定。此外还新增具有多人联动效果的饰品，把道具功能的属性选择从个人扩大到集体，更加充分体现篮球运动集体作战的核心精神。



电子竞技管理法即将出台

9月1日，在广州举行的2006英特尔杯CEG全国电子竞技大赛上，国家体育总局负责人公开表示，国家体育总局近期将出台新的《电子竞技管理办法》，清理目前全国各地电子竞技比赛山头林立、各自为政的状态，并把合法的电子竞技大赛纳入国家体育总局的管理体系当中，届时所有参与电子竞技比赛的裁判、教练、运动员都将通过注册的方式纳入管理。同时，由企业自己举办的电子竞技大赛将得不到体育总局的认可。目前ESWC已与国家体育总局达成共识，在国内的比赛都纳入体育部门的规范管理当中。此外，国家体育总局也与韩国的电子竞技协会达成了共识，双方互相认可对方管理之下的电子竞技大赛，未来韩国WCG、WEG大赛要在中国落地都必须得到国家体育总局的审批。

WCG "三星电子杯" WCG世界总决赛战前公告



经过近半年的搏杀，代表中国参加"三星电子杯"WCG世界总决赛的选手已全部确定如下，除非遇到意外原因，否则名单将不会出现调整变动。

《反恐精英》：wNv.gm战队；

《魔兽争霸III》：WE.IGE.Sky、u.s.T_Rabbit、QCH[ATI]SYC

《星际争霸》罗贤、庄传海、丁伟；

FIFA足球：杨树超、李君、袁明皓

他们将组建新一届的中国代表队，征战WCG2006世界总决赛，在国际赛场上展现中国电子竞技运动的最高水准及风采，再次背负起为荣誉而战的使命。

2006"三星电子杯"WCG世界总决赛时间地点

2006年10月18～22日，意大利蒙扎AUTO DROMO（F1大赛蒙扎分站正式比赛场地）

CEG广州站精彩落幕

2006英特尔杯CEG全国电子竞技大赛广州站比赛于9月3日在广州落幕。正在备战WCG世界总决赛的wNv战队在决赛中经过长时间苦战，最终还是在加时赛中负于老对手newlife，希望此次失利不会影响他们前往意大利的状态。而魔兽项目比赛中，曾经在WCG总决赛中与xiaOt展开"RPG大战"的新兽王Fly100%战胜人气天王Sky李晓峰，获得了最后的胜利。星际项目比赛的冠军被来自新疆的人族选手4t获得，他在最后的决赛中力克夺冠大热门Ehome.Super，爆出了本站赛事的最大冷门。



《水浒Q传》迎来公测
访金山《水浒Q传》运营经理王昊

■本刊记者 唠唠嗑

金山软件代理的第二款网络游戏《水浒Q传》自7月14日内测以来，已成为暑期Q版网络游戏的一个新的增长点。对于金山在Q版游戏市场的野心大家已不用再怀疑。而关于《水浒Q传》的近况，记者则在本期截稿前采访了《水浒Q传》的运营经理王昊。

大众软件：《水浒Q传》内测已有两个月时间，请问目前共开了多少组服务器，在线人数的情况如何？

王昊：到目前为止，《水浒Q传》共开放了21组服务器。前期共发放测试账号近10万个，后来还开放了自由注册。按照我们掌握的数据，目前共有约60万玩家尝试过《水浒Q传》，而其中比较活跃的用户也占了相当大的比例。

大众软件：按照这个态势，《水浒Q传》的公测大约安排在什么时候？公测中会保留内测的资料吗？

王昊：按照我们的运营计划，《水浒Q传》的内测就是两个月时间。在9月初的这次终极内测结束后，我们定于9月15日开放公测。根据玩家的意见，我们决定内测不删档，所有用户数据全部保留。

大众软件：游戏顺利公测的话，自然涉及到一个很敏感的话题，就是《水浒Q传》会采用什么样的收费策略？

王昊：这一点我们目前还没有确定，我们需要根据公测时的情况再确定下一步的运营计划。

大众软件：金山选择《水浒Q传》作为金山第二款代理运营的产品，原因是什么？在风格及市场定位上它是否和之后将会重新亮相的《大话春秋》有冲突？

王昊：金山选择《水浒Q传》作为第二款代理运营产品，主要是因为在目前的市场上，它是我们所能看到的品质最好的Q版网游，其内容丰富，开发度也非常高，我们十分看好它的运营前景。此外，在Q版回合制网游的市场上，主流产品已步入衰落期，从《石器时代》开始，这有一个很强的规律可循，因此《水浒Q传》是填补这个空档的合适产品。至于它和《大话春秋》的关系，我想，《大话春秋》是一款即时战斗的Q版游戏，题材定位、画风等诸多方面与《水浒Q传》都截然不同，它们不但不会冲突，反而能互为补充，有助于扩大金山在Q版市场的份额。

大众软件：我们知道《水浒Q传》的开发商火石软件身在广州，内测和公测开始后，许多来自玩家的反馈信息也被收集回来，而金山如何与火石之间进行顺畅的交流呢？

王昊：这可能是许多玩家关心的问题。事实上，我们现在和火石的沟通非常顺畅，每周我们都通过电话会议确定下一阶段的工作细节。这一点上玩家是完全不用担心的。P



《水浒Q传》的运营经理王昊对公测取得好成绩充满了信心

有钱的就是大爷



■本刊记者 冰河

没钱的就是孙子，这是题目那句话的下半句，也是中国青少年网络协会秘书长邵德海在中央电视台《社会记录》节目中面对镜头所说的一句话。究竟是什么让他面对镜头说出这么一句听上去很粗俗的话呢？原来是一个名叫《征途》的网络游戏。

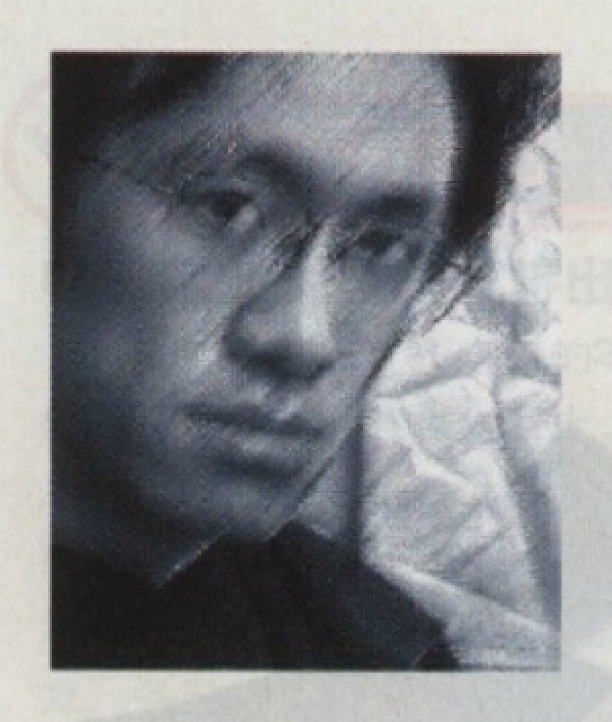
坦白的说，我很少看电视，能听到邵秘书长这么激愤的话语，还要感谢一位朋友。某天的半夜本人正在勤奋地码字，忽然朋友发来一个短信："快看中央电视台新闻频道的《社会记录》，正在说网络游戏呢！"不是说电视台不许播出与游戏相关的节目么？新闻频道怎么忽然又触及这个禁区呢？莫非又是说那个滥得不能再滥的"网络游戏成瘾"的话题？打开电视一看，原来声讨的却是游戏中的不良内容以及采取分级的必要。对于游戏分级制度，《大众软件》早已奔走呼号了多年，无奈各方面条件不成熟，倡议迟迟无法得到实施。但是相信看到电视中对于网络游戏里诸多血腥暴力场面的展示，相信即使是对网络游戏没有什么了解的普通人，也能感受到分级制度实施的必要性。

节目中，除了邵德海秘书长之外，还有诸多游戏业内人士对《征途》提出了批评的意见。这意见主要集中在其号称"免费"、实则敛财的经营模式上。该游戏虽然不用花费点卡，不过其游戏设置的严酷条件和处处拜金的环境，想真正不花钱在游戏中像样地活下去无疑痴人说梦。说实话，我是从来没有见过哪款游戏敢将最常用最普通的装备，都需要玩家通过购买材料炼制得到。而购买材料则需要花费游戏中的虚拟货币，要积累足够的虚拟货币，除了辛苦地外出打怪挣钱之外，就是花人民币购买了。可是游戏设定的随意PK环境，让没有好装备的人行走野外简直是自杀。除了怪物之外，随便哪个有好装备的敌意玩家过来都可以一刀把玩家的小角色送上西天。如此背景之下，花钱打造一身好装备再出去混就成了玩家几乎唯一的选择。问题是，花钱买装备的心思开了个头，还能有恒心努力去打怪物挣钱么？那就接着一路花吧。看到电视中说打造一身最普通的装备都要花人民币数百上千块，我还没什么意外，毕竟当初我也曾在《征途》中晃荡过几日，知道买材料打造装备的消耗。不过当听说有人打一身高级装备花了14万，这的确让我无语了。先不说这种花费下的装备是否影响游戏平衡性的问题（也许人家根本没考虑什么平衡性），单就法律意义上来说，虚拟装备和道具是不拥有财产权保护的，相信《征途》的运营方也在游戏的运营协议中说明了这一点。如果这花费14万打造的装备，某天忽然因为什么原因遗失或者被盗了，那这玩家找谁去赔呢？不是说运营方一定会对此置之不理，不过我能确定的是，这种事情一旦发生，保证又是一起糊涂仗，也是一笔糊涂帐。

也许是因为同样看到了这个节目吧。就这两天，《征途》忽然搞起了一个"发工资"的活动，好像是根据玩家的级别，给玩家一定的虚拟货币回馈吧，一副"还利于民"的架势。不过从实际的效果来看，这更多的是一个促销活动而已，而且是非常有效果的促销。很多玩家为了获得更多一点的工资（好像是根据游戏人物的级别定工资级别的），以超过平时百倍的热情升级，也许他们是获得了一些实惠，可是精力和时间上的消耗，却是这点点钱换不回来的。更重要的是，不管这发工资是出于什么目的，《征途》里面"有钱的就是大爷，没钱的就是孙子"的局面没有得到丝毫改变，获得一身好的装备，最快捷的方式还是要花费成千上万的人民币。不过我也相信，一定还有用其他更不堪的方式来弄装备的……我想，这是否是史玉柱达人经过商海沉浮这么多年之后，决心贯彻"寓教于乐"的救国方针，通过游戏告诉玩家社会严酷的现实：钱是一个人在社会中地位和生活保障的最根本因素，否则就会被人欺负得像狗一样乱窜。当然，他没说怎么获得这些钱，为了获得这些买装备的钱，可能已经有人去偷去骗去卖身了。

我一直是"中国网络游戏促进论"的坚定支持者，不过当我看到这个电视节目的时候，我的确有些怀疑自己这么些年来顶着口水与白眼奔走努力的付出是否值得。ChinaJoy上《征途》的掌门人史玉柱谦虚地说他其实一直非常佩服丁磊，开辟了国产网络游戏的一片天。而我现在更佩服史玉柱，套用郭德纲的话说："中国网络游戏经过这么多年的不懈探索和努力，终于臭名昭著要完蛋了。"

感谢史玉柱。P



格调

■本刊记者 Littlewing

前不久在网上看到两则欧版PS主机的广告，其一是几个朋克打扮的玩家，身上刻着PS手柄按钮的符号，刻痕根根入肉，但这几个人的表情却异常地High，显然是“痛并快乐着”；其二则是一位身材曼妙的美女，被PS手柄按钮的符号形状的巨大垫子困住，脸上露出惊恐的表情。其实，要说这两则广告也不能算“健康”，第一则有点残忍，也是通过暴力来展现“酷”的感觉；第二则里的美女穿得也不多，不过，两幅广告画面都经过类似油画效果的处理，有种未经雕琢的粗粝感，也冲淡了暴力、情色的意味，让观赏者更注重于广告的创意，体验玩PS那种身临其境、欲罢不能的神奇。



欧版PS广告总是比日本和北美的出彩

现在广告业竞争激烈，广告公司太多，广告的层次有所降低。尤其是游戏广告，为了追求经济效益、吸引眼球，有意或无意地制造出一些擦边球。但目前我们国家对于广告的要求只是真实合法，并没有太多的硬性规定，品位低下也不能作为取缔的目标。部分广告公司“素话荤说”，也是钻了空子。要提高广告素质，只有控制广告行业总量，这就不在我们管辖范围内了。我们要谈的，只是游戏公司的品位。



PS的诱惑，让人无法抗拒

从2003年游戏公司开始走擦边路线，“玩MM上MM和MM一起成长”“狂抽猛送大行动，送你上天堂”“让你神性大发，欲罢不能”之类的广告推出之后，不但没有削减之势，反而愈演愈烈。然而，游戏玩家也有自己的品位和格调，凡是要打擦边广告的游戏，那都是品质不足才出此下策，现在哪还有几个在市场上能立足的？但游戏公司就是觉得玩家是花痴——“杨丞琳的‘第一次’属于谁？”玩家看到这则广告时会作何感想？不过，每当玩家质问游戏公司广告品位时，对方总能用“创意”来搪塞。殊不知，这样的“创意”能有多少技术含量。

性感广告与色情或性暗示广告有本质区别。性感广告是一种以表现性特征、性心理为手段的具有一定审美价值的广告表现形式。它将广告中的人物形象和品牌个性进行结合，真正体现品牌魅力。借助形象及主题来体现整体品牌或品牌的个性形象，形成风格。化妆品、香水、时装等采用性感模特做广告的手法，不仅是吸引眼球，更重要是结合性感，体现时尚和情调的概念。所以，当我们看到Lee牛仔裤男女模特欲拒还迎、欲遮还羞的广告时，会产生一种“这个产品很性感，穿起来很酷”的带入感。前面提到的PS广告就是一例，通过略带暴力、性感意味的画面，展示了PS的时代感和前卫风格，又不着痕迹。

几年前的SONY摄像机广告也是此类经典。一群女人在蒸桑拿，突然，挂在木墙上的钟掉了下来，一个小小的“偷窥孔”展露在众多MM面前。于是几位MM争相想通过这个小孔去偷窥在隔壁冲凉的众多猛男。可是，“偷窥孔”只有一个，大家都要看，怎么办，于是SONY摄像机出场了……这种符合审美特点的含蓄型性感广告，才有更大的发展空间。而那些创意低劣，刻意追求低级的性暴露、性诱惑、性暗示广告，虽然可以达到一时的哗众取宠，但是，只能使得消费者对其品牌产生格调粗俗的印象，不利于品牌美誉度的建立。更别提那些与内容完全不沾边的——杨丞琳的“第一次”和一个Q版网游能有什么关系？

《西西里的美丽传说》这部电影看过的人不少，三级片露点，《西西里的美丽传说》也露点，怎么前者就是色情，后者就是艺术呢？其实，性感、裸露、欲望并非贬义词，在游戏广告中出现也无可厚非。但如何把他们与低级趣味区分开，就要看广告公司、游戏公司的意向了。我相信游戏公司的创造力，如果他们硬要往这个方向引导，天上飞的地上跑的，活的死的男的女的，都能跟低级趣味挂上点关系，然而游戏本身的特色，却在广告中没有丝毫传达，这样的广告有什么意义？前不久任天堂推出了一款NDS新作，其中的主角是《塞尔达传说》里曾经登场的搞笑npc庭阁尔，游戏本身充满了恶搞气息，为了推广游戏，公司还特地派出了35岁的大叔内衣外穿，在街头宣传，与游戏本身的恶搞风格不谋而合。虽然Cosplay的这位仁兄是猥琐了些，可你能说他是低级趣味么？我看，他要比那些“第一次”“来上我”格调高雅得多。P



玩这款游戏就能知道杨丞琳的“第一次”属于谁



上街宣传NDS新作的大叔



战地2142 Battlefield 2142

■江苏 防弹手柄

《战地》系列每一作的时间跨度极大，本作从二战、现代直接跳跃到了100年后。由于环境被破坏，地球上的大部分地区重回冰河时代，世界分成了欧罗巴联盟和东太平洋联合体。双方之间的战争不再是由于意识形态或者霸权主义原因，而是为了争夺地球上日益枯竭的生存资源。在跳跃到未来科幻舞台之后，12种以上机甲武器和1500种以上的高科技装备代替了前两作中的常规武器，使得游戏方式也发生了较大改变。

类　型：	团队射击
制　作：	EA
发　行：	美国艺电
上市日期：	2006年秋
推 荐 度：	★★★★☆

简化兵种 强化能力

为了强化团队配合的策略性，本作中每个小队的人数限制减少到了4人，兵种也调整为4种：侦察兵行动速度快，并且装备了可以隐形的光学迷彩，配备狙击和无声武器；战士装备重装甲，各项能力平均；反战车兵和支援兵的属性与前两作中较为类似。医务兵、工程兵和狙击手这些细化的战术单位都被取消了，但他们的技能被分配到了全新的4个兵种中。比如医疗就变成了大众技能，但玩家无法像前作的医疗兵那样同时进行多人治疗；在丢出医疗包后，获得者的HP也不会立刻恢复，而是缓慢地增加。新作将会强化编队组长的作用，他可以使用特殊武器Respawn beacon（用于分配新的复活点）、Sentry gun（发射后会在目标区域安置一挺自动机枪）和步兵压制武器Floating gun。

"Drag-and-Drop"系统允许玩家随时更换战场中的装备，包括敌方的装备和载具。身强力壮的火力支援手也可以扮演狙击手的角色，当然可以预料的是，在射击稳定性上肯定不如真正的行家们。利用这个新系统，玩家也可以根据手中的武器来变换职业，但新职业要到复活后才能生效。

泰坦模式

这个模式中，一方势力攻占另一方的巨型泰坦飞船。进攻方在行动后，本方基地会发射一枚战术核弹用于摧毁泰坦的防护罩。玩家必须在这段时间内到达敌方泰坦前方的空降区，而敌方则要千方百计予以阻止。由于拥有泰坦火力的支援，该行动的防守一方会占据更大的优势。"空降"的方式比较特殊，是通过装甲车发射的空炮弹将降落仓射入泰坦内部，然后玩家与对方再次展开激战。占领泰坦的4条走廊，并使用C4炸药（22世纪竟然还用这种老古董）炸毁控制室后，攻方就会获得胜利。



太平洋联盟的装备以黑色为主基调


未来科幻背景下，战斗对空地协调能力的要求更高


进入泰坦内部后，残酷的室内战正等待着玩家


运输机一次可运送8名士兵，它同样具备一定的攻击能力


坦克可以对空射击，看来BF2中那些轰炸狂人的日子不会好过

类　　型：即时战略
制　　作：Ensemble Studios
发　　行：微软
上市日期：2006年第四季度
推 荐 度：★★★★☆



帝国时代III——酋长
Age of Empires III：The WarChiefs

■江苏 吴青

《帝国时代III——酋长》（以下简称《酋长》）将游戏的着眼点放在美洲原先的主人——美洲土著民族的身上。在今年的E3上，ES工作室公布了苏族和易洛魁族两个民族；另一个民族尚处于特性生成阶段，要到第三季度以后才能公布。除了新增的3个印第安文明外，游戏还会加入5个原作中不存在的小印第安文明。欧洲文明将会在帝王时代之后追加可以升级的第五时代——革命时代。下面，就让我们分别去看看印第安土著文明和欧洲火药文明之间的新要素吧。

大自然和火药的结合——印第安文明

历史上的土著文明始终都处于部落群居状态，因此，加强版中的3个印第安文明没有自己的主城，取而代之的是部落会议，功能也和欧洲主城相比有较大的不同。部落大会的界面中不会出现欧洲文明气势宏伟的建筑群，

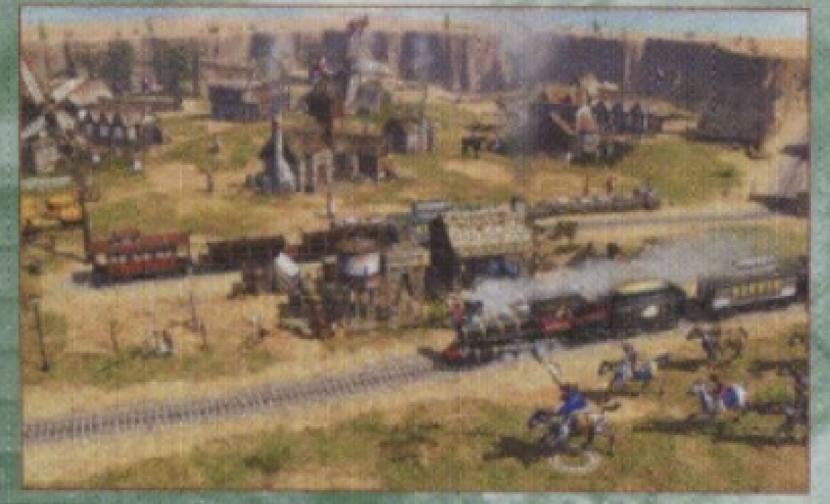

这位美洲革命英雄莫非就是传说中的华盛顿？

取而代之的是5名端坐在火堆旁的部落长老——酋长（Chief）、将军（War Leader）、巫师（Shaman）、智慧之母（Wise Woman）和信使（Messenger）。将军可以派送后备军，巫师提供各种提升前线士兵作战效能的科技，智慧之母提供额外的食物和资源供应，信使则负责从其他部落联盟邀请援军以得到帮助。其中，信使是易洛魁族部落大会界面中特有的功能单位。历史上的易洛魁族不是单一的民族，而是由居住在纽约州西北部的5个民族结成的联盟性质部落。使用这个文明的玩家，可以通过信使来邀请塞内卡（Seneca）、卡尤加（Cayuga）、莫霍克（Mohawk）、昂奈达（Oneida）和昂嫩达加（Onondaga）这5个兄弟民族的军队前来助战。由于援军不会像欧洲文明那样长途跋涉，因此印第安文明的后援到达时间要远远短于欧洲文明。


鉴于AoE III宣传图片和实际截图之间的差异，这种画面效果能否在游戏中出现还是个未知数


利用地形优势，土著武士也可以对抗欧洲列强的骑兵部队

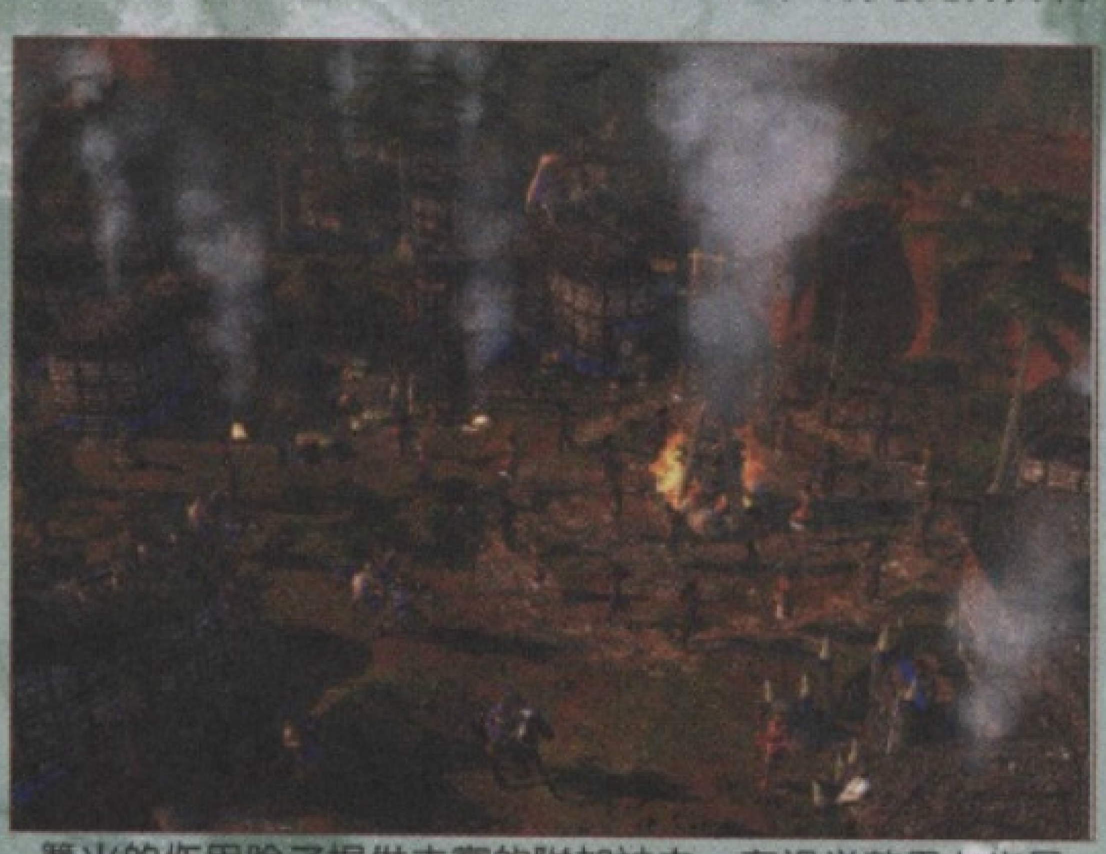

帆船的巨炮在新的铁甲蒸汽船面前几乎不堪一击


印第安酋长率众与火车练赛跑


印第安民族同样拥有轻型火炮

和大自然融为一体的土著文明，在建设效率上会领先欧洲殖民者。游戏一开始，苏族就拥有较多的人口上限。对于易洛魁族而言，其优势除了起始状态下多余的村民数量外，还拥有两台马拉雪橇大车。用这种游牧用的大篷车可以不花费任何资源，直接使其转化为哨岗、市场、农场甚至是兵营这些初级建筑。如果利用大篷车的机动性将兵营偷偷造在对手领地附近的话……相信易洛魁族的这个特色会给早期的Rush带来更为刺激的变化。

殖民时代的印第安民族就可以建造特色建筑——篝火，它可容纳25名不同种类的单位成员围成圆圈跳舞。不同的单位成员可以产生不同的特殊效果。如村民可以跳出增加资源采集效率的富饶之舞（Fertility Dance）、增加经验值累积速度的天赋之舞（Gift Dance）、增加额外雪橇马车数量的铸造之舞（Founder Dance），战士组成的火堆舞蹈则可以产生狂暴之舞（提升攻击频率）、无畏之舞（提升前进速度）等特殊效果。易洛魁族的主要步兵单位是同时具备远程和肉搏功能的阔斧战士，以及只需要食物就可大量训练的Aenna射手，在工业时代之前可以形成对火药文明的绝对数量优势。历史上的易洛魁人对火器的驾驭能力同样优秀，在火药文明的火枪部队成型后，他们的特色兵种毛瑟枪游击手（Musket Runner）可以起到很好的反制作用。这种兵种拥有较远的射程和矫健的身手，并且对欧洲火枪兵单位拥有攻击加成。为了表现出历史上他们在游击战中给欧洲步兵带来的灾难，毛瑟枪游击手还可以利用森林来隐藏自己，除了正在操作的玩家以外，没有人能发现——这是AoE系列第一次加入“隐形单位”。骑兵方面，易洛魁人拥有强力反骑兵系单位——毛瑟枪骑兵（Musket Rider），类似欧洲文明的龙骑兵，但在敏捷性上要更胜一筹。火炮方面，易洛魁族的实力略显不足，只有最低级的轻型火炮，在攻城战中显然作用十分有限。好在易洛魁人拥有大量的原始攻城兵器，他们可以花费十分便宜的资源代价建造大量的攻城锤和弩炮，重现AoE II中经典的中世纪攻城大战。



篝火的作用除了提供丰富的附加神力，在视觉效果上也是非常养眼的

由于同属土著文明，苏族在界面系统上和易洛魁族大同小异，但细节上与后者有着很大差别。土著文明的酋长类似欧洲文明的探险家，在游戏开始后就会出现。除了拥有探险家的全部技能外，酋长还拥有控制动物的能力，可以在毫无抵抗的情况下收集散落在地图上的宝藏；酋长的攻击力也大大超过探险家，并且还拥有特殊的光环效果。苏族的酋长是伟大的武士“红云”，其特殊技能是增加周围士兵的移动速度。由于苏族是游戏中唯一一个没有火器单位的民族，其科技和魔法技能大都以提升攻击力为主。火堆舞蹈中的“摧毁之舞”用于增加步兵单位对建筑物伤害的加权，而“健康之舞”则用于缓慢恢复受伤士兵的HP值。

革命万岁！——欧洲文明

在进入帝王时代后，如果你是欧洲文明并且拥有大量过剩的资源，那么就可以研究新的时代升级项目——革命。进入升级前，玩家需要通过选择历史上的革命家，来决定对本方文明进行改良式革命还是武装民主革命，这会影响革命时代的本方实力。前者会增加资源数量，而后者则会造成资源和人口数量下降，但军队的力量会得到加强。如西班牙文明选择美洲独立运动领袖玻利瓦尔，革命成功后他就会出现在屏幕上代替原先的西班牙探险家，原先飘扬在城镇中心上的西班牙国旗，也会被历史上的大哥伦比亚共和国国旗代替。而选择伊达尔戈作为革命英雄，西班牙国旗就会被墨西哥国旗所取代，最后附加的科技树也会大相径庭。由于“革命”这个富有创意的功能，你将看到华盛顿、莫里略、杜桑·卢维杜等美洲独立运动的伟大革命家们出现在AoE III的世界中。

革命研究完成后，文明的资源会保持在一个固定的数量（若干分钟后恢复原有资源），村民会自动转变为民兵，因为他们的使命已经结束了。选择暴力革命的文明由于资源总量上限被扣除了一部分，不可能在很短时间内训练出大量的军队，只有走上穷兵黩武、孤注一掷的道路。革命的另一个优势是结盟的土著文明和其他玩家文明无法解除联盟状态，省去了后院失火的烦恼。革命的研发作为打破僵局的手段，可以让游戏后期的战术发生戏剧性的变化。同时，与AoE II中无奈的奇观建筑一样，革命的研发过程十分缓慢，耗费资源也相当庞大。如果之前没有充足的经济和军事势力，想必是无法熬到革命胜利的最后一刻的。

欧洲文明的新增建筑是大使馆和酒馆。大使馆可以在距离城镇中心很近的地方招募不占任何人口的土著雇佣兵，酒馆可以雇用的单位则要根据地图的类型来决定。如大陆地形可以雇用暴徒，他们可以伪装成敌方单位混入袭击村民，并且可当作侦察兵使用；而海岛地图则可以招募穷凶极恶的海盗。

多人对战方面，ES工作室参考了网络玩家们的意见和建议。考虑到很多水平一般的和爱好建设的种田派玩家不喜欢过早进入交战状态，游戏的协议选项中增加了若干分钟内多人游戏各个参与者无法互相攻击的选项。我们可以想象一下，这种状态下为了防止对手将矿区开到自家门口来，双方会在围墙的建造上花上多少脑筋。贸易的选项也会变得更为有趣，增加了股票交易和贸易垄断的新规则，不过具体的玩法目前还不清楚。P

类　型：第一人称射击
制　作：Gear Box
发　行：Ubi Soft
上市日期：2007年1月
推 荐 度：★★★★☆



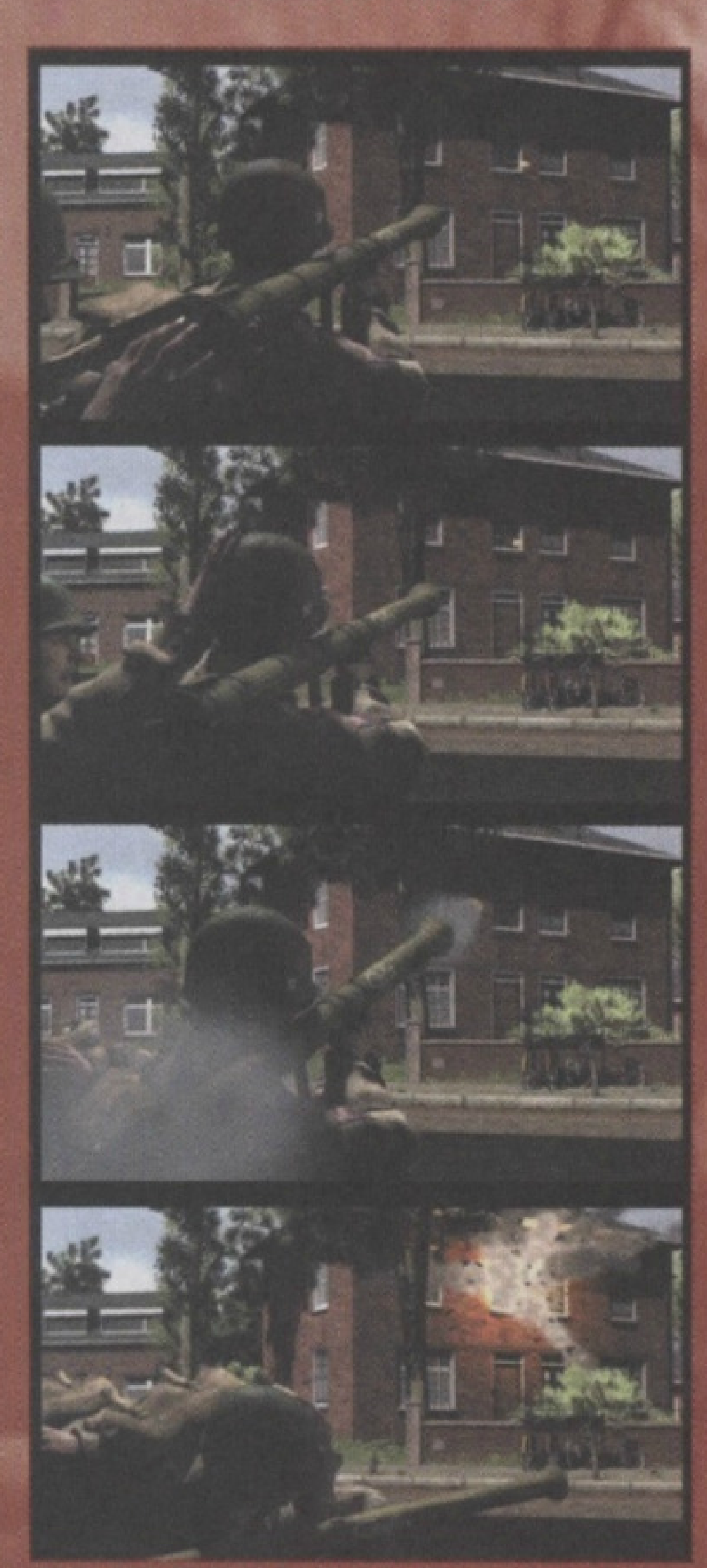
战火兄弟连——地狱公路
Brothers in Arms：Hell's Highway

■江苏 防弹手柄


个人下达指令操作方式的强化，使得地图界面的频繁切换成为历史

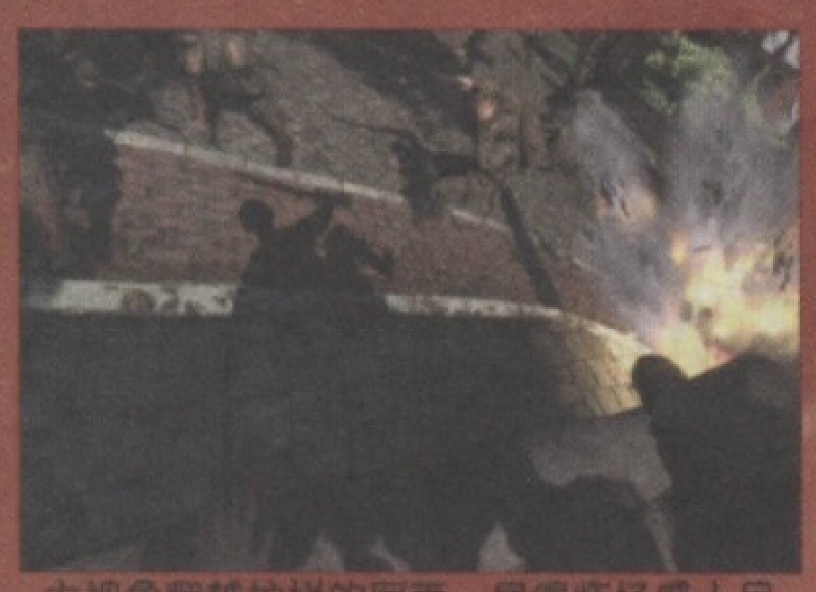
历史数码化

《战火兄弟连》（下文简称BIA）系列以其厚重的历史感和丰富的战术搭配，在二战题材FPS游戏领域打出属于自己的一片天空，该系列第三代作品《地狱公路》将继续发扬这两大特色。本作的舞台转移到了1944年9月17日的荷兰，玩家将继续扮演101空降师中士Matt Baker，率领Joe Hartsock中士等老搭档，参与人类历史上最大规模，同时也是损失最为惨重的联合空降作战——市场花园行动。


巴祖卡火箭筒发射的全过程——专业的二人配合动作在同题材游戏中是看不到的

游戏的副标题"Hell's Highway"，是指当年空降任务中从恩霍芬到威尔的一段15英里长的公路。这段被称为"地狱公路"的狭窄道路所穿越的是一块面积巨大的沼泽地，茂密的植被使得道路两旁的能见度极差，一旦车辆离开土质路面就会陷入泥潭，二万多辆车艰难地通过这条道路。德军不间断的轰炸使得交通异常困难，盟军损失惨重，地狱公路因此得名。当然，历史可以数码化，但不能被重写，市场花园行动以盟军数万将士的牺牲而告终。擅长气氛营造、煽情功夫一流的BIA在本作中会突出这种为生存与信念而搏杀的战斗氛围。BIA前两作注重渲染战场中的兄弟情谊，而在本作中，Gear Box带来的是一群悲情英雄。在数码化历史中的你我，就是他们中间的一员。


使用三角架的M1919A4重机枪可以打得敌人无法抬头，但存在连续射击后容易过热的缺陷


主视角翻越护栏的画面，显得临场感十足

团队复杂化

"不要去，你们会被包围的。"

"兄弟，我们是伞兵，我们天生就是被包围的。"

还记得《兄弟连》中的这段经典台词吗？敌后作战的伞兵部队面临缺乏重武器、建制被打乱，甚至没有任何补给的困难。成建制的空降部队离开飞机后，就可能散布在敌区的任何位置，尤其是在市场花园行动中，后期盟军完全丧失有效指挥使战斗更为艰难。对应这个特色，本作中玩家除了控制以往的攻击组和火力组外，还会在行动中遇到友军的分队。可以选择一个具有3种属性的战术小组加入本方，加上原本的2个小组，玩家可以同时操作3个小分队协同进行战场行动。

1.机枪小组：玩家的火力组装备的M1918机枪能够起到一定的压制效果，新加入的机枪火力分队所装备的M1919A4和M2重机枪会打得敌人没法抬头。M1919A4机枪组由两人小组构成，在玩家下达部署命令后，其中一人会将三角架钉到射击位置，帮助射手安装固定机枪，这需要一定的展开时间，要求玩家所率领的两个小组提供保护。而重达130磅的M2重机枪的组员需要4人，移动速度和展开速度都会很慢。另外，重机枪加入了连续射击后“过热”的设定，这些都需要玩家调整自己的战术，在其最脆弱的时候提供有效的防护。

2.迫击炮/火箭筒小组：二者都由两人构成。迫击炮可以间接瞄准和以曲射方式打击掩体后面的敌人，有效杀伤手榴弹投掷距离以外的敌人，还能将敌人从掩体后面“赶”出来，使其暴露在机枪火力的扫射之内。火箭筒小组装备有经典的单兵反坦克武器——60毫米巴祖卡。处于发射状态下的射手肩扛火箭筒，副射手从尾部装弹后敲击射手的钢盔示意可以发射，这种真实的操作动作会首次出现在二战题材FPS中。火箭筒对掩体可以产生极好的打击效果，而对抗德军重型坦克则有点力不从心，这就需要玩家指挥自己的两个小组与敌装甲车辆周旋，让其侧翼或薄弱的尾部能暴露在火箭筒小组的射程之内。

3.通讯小组：通讯小组也由两人构成。通过他们，玩家可以呼叫火力支援。如果周围有友军的话，可以通过无线电来让友军向自己方向靠拢。

协同精确化

作为一款单机团队射击游戏，人们最关心的恐怕就是“AI”了。本作在宣传材料中没有吹嘘更为先进的AI技术，但所加入的行为状态AI可以让战术产生更为有趣的变化，也使得精确化的协同作战成为可能。

1.无警戒状态（Relaxed state）：这个状态下的敌兵会彻底放松警戒，除了穿着德军制服以外，跟和平状态下的平民没有任何区别。他们的武器会丢弃一旁，彼此忙着交谈、抽烟、写信、睡觉或者吃东西。这个状态下玩家使用新加入的AI状态模式“Stealth state”，就可避免前作中看到敌人立刻开火的问题，避免过早打草惊蛇，将自己的3个小组悄无声息地部署到毫无警戒的敌群周围，形成轻重交叉火力，在进入“Combat state”行为模式后，可以一鼓作气、毫无风险地消灭敌人。

2.潜入状态（Stealth state）：上文介绍的潜入状态下，队友不会主动攻击敌人，除非发生以下3种情况或之一二：自己已经被敌人发现，己方被敌人火力攻击，玩家下达攻击命令。利用潜入状态可以在悄无声息的情况下对敌人进行致命性的火力部署，将敌人消灭在睡梦中。即便在激烈的交火中，玩家也可以进行这种部署。同时需要注意的是，敌人也具备这种行为模式，玩家很有可能在不经意间就被敌人以其人之道还治其人之身。

3.巡逻状态（Patrol state）：敌兵对外界最为敏感的行为状态。处于巡逻状态下的敌兵会在第一时间攻击目标，并对可疑目标进行搜索。

4.战斗状态（Combat state）：一旦触发交火，双方就会自动进入战斗状态。但此状态下敌人的注意力只会集中在火力打击面上，这就为玩家使用潜入模式绕到对方侧翼，上演精确化的协同作战提供了可能。

战斗电影化


地形研究和火力部署是巷战生存的两大关键要素

游戏加入的各种特效可以让第一人称视角下的战斗呈现出更为强烈的电影效果。队友中弹后会有特写慢动作画面，爆炸产生的碎片也会用慢镜来呈现，无数碎块和弹片飞向屏幕的感觉想必会让玩家们尖叫不已。而使用反坦克炮、占领敌据点等对战斗有着关键性作用的事件，则会直接过渡到第三人称视角进行表现。

制作组宣称，本作会从“第一人称射击”进化为“第一人称导演”。为了突出画面衔接的流畅感，游戏在团队战术控制上吸收了《全方位战士》系列的操作模式，各种复杂的移动和战术动作可以在第一人称视角下直接完成。任务下达后，主角会对队友大声下达语音指令，显得临场感十足。只有在大场景中才需要用键盘来调用地图模式。从官方公布的宣传视频来看，游戏的视觉效果确实不错，但如果通篇全是这种东西，估计迟早要让玩家产生审美疲劳。希望正式版游戏能在可玩度上下更多的功夫。

新加入的游戏回放功能取名为“兄弟情时刻”（Brotherhood Moments），会截取任务中的精彩片断，辅以游戏人物的生活片断来按照一定的角本剪辑。比如Joe Hartsock在任务中用火箭筒轰掉了敌人的坦克，在回放中，你会看到他写信给女朋友，表白自己的爱与勇气，在下一个画面中就会出现其单人击毁虎式坦克的壮举。更多的描述战友之间友情的生活片断也会穿插在回放中，让玩家在关卡结束后欣赏本人自编自导的战争电影。P

上市游戏热报

■晶合实验室 米恩

游戏名称 意大利之战 Battles in Italy Read

类型：回合战略　制作／发行：Matrix Games
上市日期：2006年8月21日　推荐度：75

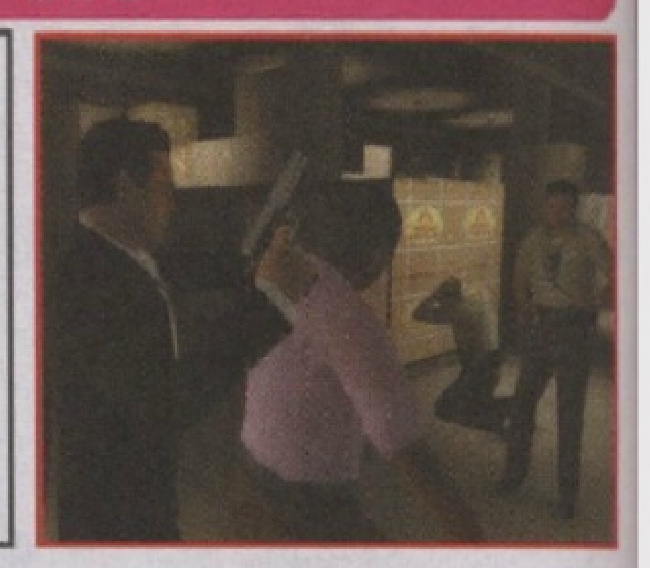
本作以二战时的意大利为背景，描述了盟军一方与纳粹进行的激烈战斗。近一时期二战题材的游戏虽多，但多以动作射击为主，而回合战略类的则屈指可数。



游戏名称 落水狗 Reser voir Dogs

类型：动作冒险　制作／发行：Volatile Games
上市日期：2006年8月21日　推荐度：85

本作改编自同名经典电影，剧情完全忠实于原著，但在游戏事件上不是按时间排序而是按关卡任务结合的紧密性编排的。游戏采用了开放式的架构，将大量CG镜头有机地融于游戏之中。



游戏名称 疯狂橄榄球2007 Madden NFL 07

类型：体育　制作／发行：EA Tiburon/Headgate Studios／美国艺电
上市日期：2006年8月17日　推荐度：75

《疯狂橄榄球》已是EA每年必出的体育类游戏经典系列了，据说已卖出数百万套了，本作是第17款作品。在本作中，玩家首次可以先担任前锋阻挡员制造空隙，然后操控后卫突破、撞倒对方的阻截球员，冲向对方大门。全新的奔跑模式可做出更多的假动作、急转方向或是爆发动作。玩家还可以创造一名球员，让他经历各种训练技巧的小游戏，从中更深一步地了解橄榄球的规则和技巧。

不过，由于国人对于此项运动的了解程度有限，所以笔者相信热衷于本作的中国玩家数量不会太多。



游戏名称 第一营 First Battalion

类型：动作射击　制作／发行：DreamCatcher Interactive
上市日期：2006年8月18日　推荐度：82





本作中玩家需要加入一个团队，然后领导这支队伍展开斗争。玩家可担任3个不同的军官指挥部队参与从斯大林格勒保卫战到诺曼底登陆等二战中最为经典的战役。制作者称，游戏巧妙结合了第一人称射击、角色扮演和策略等游戏元素，可令玩家充分体验历史战争的激烈与真实。

游戏名称 英超足球经理2006-2007 Premier Manager 2006-2007

类型：体育　制作／发行：Zoo Digital Publishing
上市日期：2006年8月18日　推荐度：85

与前作相比，本作的游戏界面和通知系统都有了很大的改良，智能的信息过滤系统可以帮助玩家更为快速地处理数据，球员的转会和租借系统使球员流动更加方便。玩家可以选择来自英格兰、西班牙、意大利、法国、德国等12个冠军杯赛中的多达10 000名球员。当然，如何合理运用资源和球员的特长来赢得比赛的胜利，才是玩家最需要开动脑筋的。

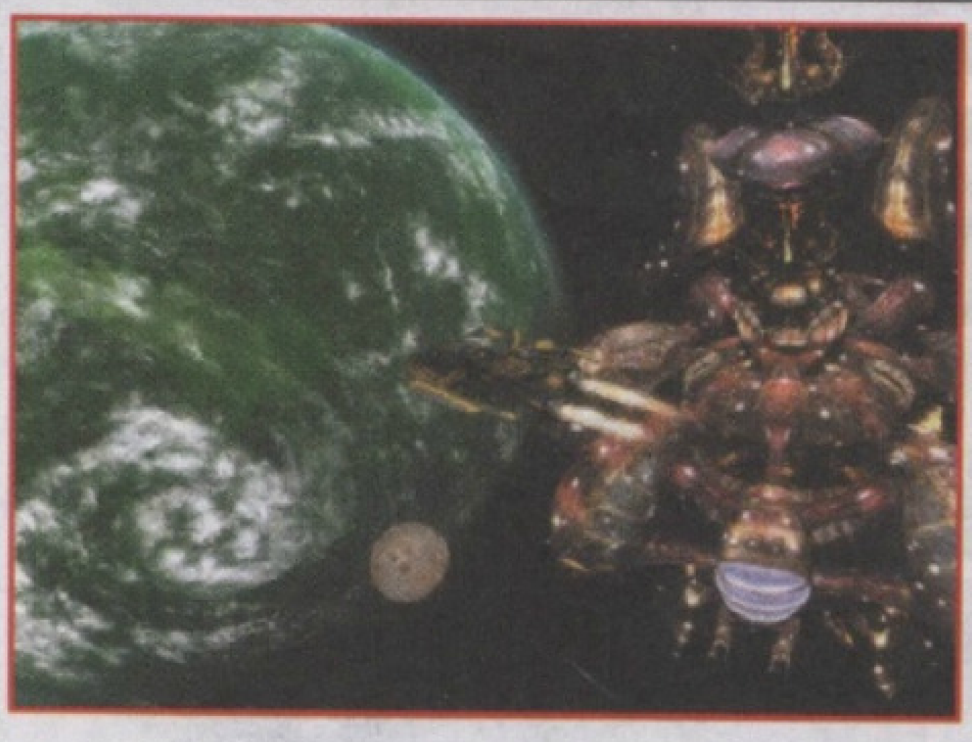


上市游戏热报

游戏名称 暗星一号

Darkstar One
类型：角色扮演 制作／发行：Ascaron EntertainmentEntertainment
上市日期：2006年8月17日 推荐度：85

作为肩负着“维护宇宙和平”重任的主人公——年轻的指挥官卡隆·贾维斯，不仅要及时阻止Thul族企图再度掀起宇宙战争的阴谋，还要在游戏中寻找父亲被秘密谋杀的真相。为了加强游戏的多重性，制作者特意定制了正义和邪恶两条不同的路线，玩家可任选其一。当然，选择善良或是邪恶都会直接影响剧情的发展以及玩家自身的能力。





既然是以整个宇宙为游戏背景，营造真实的宇宙空间就显得尤为重要，该作在此方面毫不逊色于其它同类游戏。画面效果宏伟壮观，战斗场景极为炫目，整个宇宙空间中有超过400颗行星。战斗和贸易自然是游戏的重中之重。玩家可从300多种不同的武器装备和盾牌中选择自己所需要的，其中包括有快速攻击的船舰和几乎战无不胜的巡洋舰，还有多种轻重型武器。战船可以根据玩家的需要进行升级。随着玩家船舰等级的升高，可进一步探索更多未知的领域。

游戏名称 惊险极限表演

Adrenalin Extreme Show
类型：模拟＋竞速 制作／发行：Gaijin Entertainment
上市日期：2006年8月17日 推荐度：85

相对于单一的模拟或是赛车类游戏来说，该作成功地融合了高速激烈的竞速游戏和经营模拟游戏类型特点，玩家不仅可以成为速度最快、技巧最高超的赛车手，同时还可以成为才华横溢的经理人，令游戏增加了趣味性，大大提升了可玩性。而且极具诱惑力的是，在游戏中玩家可从12位美丽的女士中选择一位进行挑战。不知是否是游戏中出现了2003年俄罗斯争霸赛冠军真人原型的原因，游戏中出现了俄罗斯原声音乐甚至还有摇滚表演，令人耳目一新。



游戏名称 瘟疫

Pathologic
类型：动作冒险 制作／发行：Ice-pick Lodge
上市日期：2006年8月25日 推荐度：85

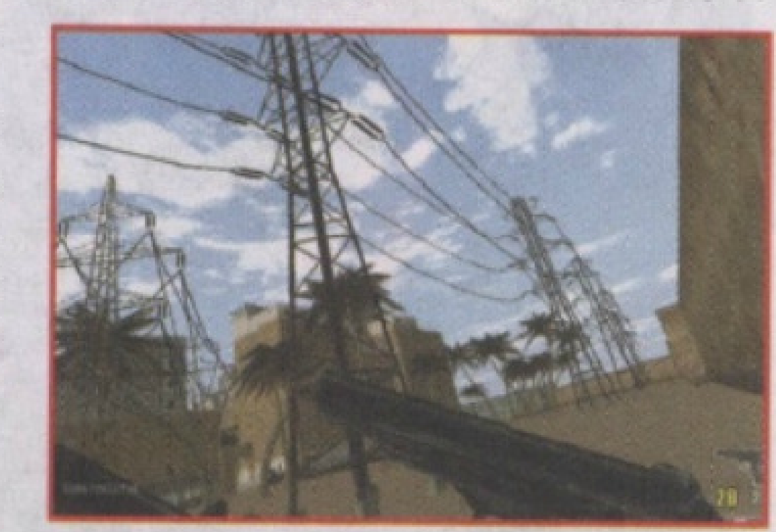
玩家和另外2名旅行者来到一个神秘的小镇，玩家需要冒着生命危险调查小镇上人们不断死亡的真相。本作采用了最新的人物动画技术，无论是场景还是人物都刻画得十分细致生动。



游戏名称 机动特战队——迅狼计划

Specnaz : Project Wolf
类型：第一人称射击 制作／发行：BYTE Software
上市日期：2006年8月25日 推荐度：85

制作者将本作称为是“一款全新设计的开放空间专用3D引擎AMOEBA所制作的第一人称射击游戏”，听起来很酷，不过在短暂的游戏过程中，笔者尚未切身体会到其所说的“开放空间专用3D引擎”的精髓之处。游戏的画面尚算逼真，武器装备、运输工具的种类也颇为丰富，更有超过30个任务供玩家一一完成。此外，游戏的多人任务还包括死战、团队战斗、夺旗、侦察和核爆计时等5类。





追逐暗黑的影子——兼评《泰坦任务》

■贵州 yago（本刊特约作者）

据说江湖中扬名立万最快的方法是直接挑战权威，在动作RPG的世界里，如果暴雪的《暗黑破坏神》排第二那么没人敢称第一，因此整整10年来接踵而至的同类作品们无不或明或暗地将《暗黑破坏神》当作衡量自身成功与否的标准。矜持点的巧妙涂抹暗黑招牌痕迹，让自己的作品看上去风格迥异；有心眼的针对暗黑之缺陷大做文章，看看，暴雪没做到的让我实现了；当然明目张胆的猛人也不少，暗黑砍砍砍咱也砍砍砍，你有


道具装备栏

我有全都有，克隆怎么了？就不信长江后浪推不动前浪。自从《暗黑破坏神 II》于2000年推出以来，追在它后面叫嚣着要取而代之的问鼎者不计其数，然而迄今为止在玩家们的心目中仍没有一款游戏能够真正超越这部不朽神作。暴雪的"暗黑3"开发计划始终是千呼万唤不出来，网上讹传的假消息倒是接连不断，一会儿说已秘密开发4年却不幸胎死腹中，一会儿又说会变成有矮人的MMORPG，被折磨得晕头转向的玩家老爷们索性放弃了捕风捉影的期待，转向那些暗黑的模仿者们寻找安慰。

以笔者看来，如果撇开那些暗黑神韵仅学了半成就跳出来丢人现眼的三流作品，真正能接近"暗黑2"巅峰高度的动作RPG目前仅有两个半：《地牢围攻》（Dungeon Siege）、《神圣纪事》（Sacred，又译《圣域》）、《黑暗史诗》（Fate）。《黑暗史诗》这个小兄弟因为实在太袖珍（136MB），只能算半个，不过它把"暗黑2"学得如此出神入化也称得上是空前绝后了。不过各位看官请注意，在追逐暗黑的影子族群中现在又多了一位潜力选手，这就是THQ近期推出的《泰坦任务》。

《泰坦任务》的姿态很坦诚，毫无遮掩地纯"暗黑化"路线。游戏以奥林匹斯山泰坦巨人的希腊神话为背景，玩家辗转战斗于希腊、埃及和中国三大地区。"暗黑2"中的职业几乎都能在本作中找到对应版本，这里也有大量字首随机组合生成的装备，道具级别同样分为普通、魔法、高级、独特和神器5等，镶嵌用的暗金符文随时可用于提升低级装备的魔法属性，根本无需装备打眼或月光宝盒等辅助手段。随时随地无限开的传送门、备用武器切换、格数有限的道具栏、按Shift键原地战斗、按Alt键显示地面散落装备等设定对"暗黑2"老玩家们而言不存在任何上手的困难。从这些细节来看，它比任何一款"暗黑2"的模仿者们都模仿得更像，说它赤裸裸的抄袭也好，说它为收买人心蓄意如此也好，反正没人提出不满意见。


迎战巨人


墓地中被骷髅包围

在大张旗鼓模仿的同时，《泰坦任务》也有若干与时俱进的改动，其中最突出的当然是华丽的3D图像。游戏中作为重点的希腊建筑物气势磅礴，埃及金字塔和中国长城也非常精致，野外草木踩过时会随主角身形而荡漾，烟火水面


与人马族怪物的战斗

回忆起来仍令人唏嘘不已。《泰坦任务》没有这样严重的致命缺陷，不过它的引擎也不够完美，长时间执行游戏后帧数会急剧下降，偶尔还会发生跳回桌面的情况。游戏中的顶级装备外形夸张、轮廓细节精致、光影效果华丽，无论是穿在身上的铠甲还是拿在手里的兵器都显得威风凛凛，这个优点对喜欢耍酷的玩家来说应具有无可抵挡的诱惑。

《神圣纪事》采用与“暗黑2”相似的职业设定，英雄以初选职业定终身，角斗士、六翼天使、木精灵、战斗法师、黑暗精灵、吸血鬼6项职业加上资料片《魔都魅影》里新增的魅魔和矮人共计有8种英雄，选定之后就不能再变。2002年推出的《地牢围攻》开创了自由职业设定之先河，游戏初始时没有既定的职业框架，主角以实战历练提升相应属性并最终归入近战、远程、战斗魔法、自然魔法四大派系。《地牢围攻2》新设了种族概念，选择不同的种族会有各种先天优势，种族概念叠加原先的四大派系衍生出更多的发展模式。与它们相比，《泰坦任务》采用八系专精中选两系搭配兼修的职业模式，主角升到2级和8级时可选择两系不同专精技能树修炼，如果两次都选择相同技能系也行，如此搭配下来共有36种组合。身兼双重专精道路的英雄们具有更灵活的发展模式，他们既可以集战士与法师于一体，也能合盗贼与骑士于一身。


双剑斗士战萨特

以及武器光泽效果均属一流水准，这份奢华可不是6年前的“暗黑2”所能拥有。唯一的遗憾是画面视角被固定于斜45度俯视角度，玩家无法自由旋转视角，不知这是否也算对“暗黑2”忠实度的体现。在这方面《泰坦任务》明显不如《地牢围攻》，要知道360度3D图像目前已是大势所趋，既有此天赋优势为何不能让玩家从任意角度自由观察这个世界呢？《地牢围攻2》提供了自由旋转视角功能，它独有的无缝衔接技术还为玩家省去了等待新地区地图载入的麻烦。虽然对机器配置要求不高，但《地牢围攻2》的引擎成像效果不好，过多的糙粒使画面缺乏层次感，光线暗淡的场所角色与场景极易混杂，人物肢体肌肉呈僵硬的块状结构，衣甲与装备的表面纹理也显得模糊零乱，打到最后尽管全体队员一身高级装备但怎么看都还是像一群破衣烂衫的乞丐，这对喜欢攒装备的玩家来说无疑是个沉重打击。


金字塔附近毒蝎出没

《神圣纪事》没有采用3D图像，但这款游戏的画面还算精致，明亮光鲜的色调人见人爱，哥特风格的场景建筑使它别具异域风味，只是偏于纤细的角色造型让英雄们看上去都有点神经质的嫌疑。欧洲厂商开发的PC游戏大都有Bug层出不穷的“优良传统”，产自德国的《神圣纪事》同样也不例外，进城后卡得一塌糊涂等毛病都不提了，主线剧情第二章开始为垂死士兵寻找水瓶居然是一个不可能完成的任务！当年笔者战斗至此时被折磨得呕血三升，查遍网上资料后方知惟有用输入作弊秘技大法才能闯过这一劫，此情此景如今

“暗黑2”的技能树系统启发了众多网络游戏，暴雪甚至把这套框架沿用到《魔兽世界》中，暗黑的追随者们也或多或少对此有所借鉴。《地牢围攻》1代没有技能树，魔法靠使用卷轴习得，2代中出现的技能树系统仍分为近战、远程、战斗魔法、自然魔法四大派系，各系下均有被分为5个等级约十来种技能，通过习得某些特定技能后可获得威力强大的绝招。《神圣纪事》的技能树较简单，角色升到特定级别后即可学习新被动技，这些被动技可通过累次升级后获得的技能点数予以强化，主动技能主要通过获得神符习得，各职业的主动技一般不同，而被动技则有不少共通项。这款游戏的技能树图排列很简单，基本属于只管加点就OK的类型，好在连招组合功能有效弥补了这种简单。《泰坦任务》的技能树设定比较倾向于《地牢围攻2》的模式，主动技和被动技同时散布于技能树图中并以1、4、10、16、24、32六层级别高低排列，这些数字不是指人物级

别而是指所需的技能点数，也就是说要学习第3层的技能，你首先必须投入10个技能点数到派系专精槽中，然后才能用额外的技能点学习该层次的技能。各专精派系下通常都有20种左右的技能项，其中又有不少需要投入10多点才能学满，由此看来《泰坦任务》的技能点数相当紧张，好在如果加错技能点还可在大城市中找专门的NPC花钱洗点。和《地牢围攻2》一样，《泰坦任务》的技能树图项目之间也有条件关系，树图中方形图标为主动技，圆形图标为被动技，这个体贴的设定对初次游戏的新玩家非常有用。

自从“暗黑2”开创普通、恶梦、地狱三阶段难度提升游戏重复可玩性后，它的追随者们全都依葫芦画瓢。《神圣纪事》将游戏难度设定为青铜、白银、黄金与白金4个级别，开始可进入青铜和白银难度，白银难度下通关后才能进黄金，黄金难度通关后才能进白金，该作的人物级别上限为206，这个数字在《魔都魅影》中被提高至216，通常来说在单机模式下仅靠个人单枪匹马基本没法升到这样高的级别。


中国地区的怪物好乖巧


《地牢围攻2》技能树图

《地牢围攻2》的难度分为佣兵、老兵、精英3个等级，佣兵难度下人物级别过40后才能进入老兵，老兵难度下到70级后才能进精英，虽然理论上有100级的角色级别上限，但随着级别的提高，从怪物那里得到的经验值会迅速下降，到94级后即便在精英模式下通盘全扫经验值涨得也慢如蜗牛，如果不修改哪怕是练级狂人也很难接近终极上限。《泰坦任务》的难度分为普通、史诗和传说3档，玩家只需走完主线剧情通关即可跳到下一难度。本作人物级别上限为65级，与两位前辈相比实在不高，相信出资料片时一定会有提升。传说模式下冒险的感觉和《暗黑破坏神2》里一样，火电冰等魔法抗性全被倒扣成负数百分比，走在路上遇个稍强的小怪都可能被秒翻在地，要想混过去只能一路躲开怪物的亲密接触，力争歼敌于近身之前。这款游戏还有一个让人痛恨的毛病，那就是好装备掉落率低得惨不忍睹，普通难度下打到通关都拾不到几件蓝色装备，至于紫色极品简直就是天边的浮云可望不可及，真不知这是否又是制作商迫使玩家积极投入多人联机模式的一计阴谋。


《神圣纪事——魔都魅影》中的矮人战士

战斗难度方面，《神圣纪事》显得颇为诡异，之所以这么说是因为它的职业技能设定并不均衡，如果傻练真能累死人，但仔细琢磨就会发现大量意想不到的诀窍，如刺客的混乱陷阱连发足以把敌人变成一堆坐以待毙的傻子。只要研究透彻了，单枪匹马独闯白金难度并非不可能。相比之下《地牢围攻2》要轻松得多，只要不犯大失误，后期BOSS只会越来越好打，毕竟是六人小分队配合作战，人物级别提高之后团队合作的威力远远不止单人Solo的6倍。由于有了团队策略要素，《地牢围攻2》也因此少了很多砍杀劈剁的痛快淋漓。在这方面各位尽可以放心，《泰坦任务》绝对能完美再现“暗黑2”雄风，跑位射箭放魔法、冲锋近身狂剁的手感是那样亲切，近战职业战斗中打中怪物后的撞击效果非常过瘾，尤其新增的致命攻击击飞效果令玩家的成就感一路直线飙升。

挑战“暗黑”神话的后继者们一直层出不穷，它们在模仿的基础上都各有创新。如《神圣纪事》中趣味无穷的坐骑系统，《地牢围攻2》的团队要素在提供策略性的同时也使自己逐渐偏离动作RPG的初衷。《泰坦任务》与这些各怀绝技的前辈们都不相同，除了忠实翻新“暗黑2”过程中增加的一些小改进外，这款作品几乎没有什么游戏性上的创新亮点，因为这个缘故我们完全可以授予它3D版“暗黑2”的荣誉称号。P


精品 总评 8.2

成功临摹“暗黑2”风韵，3D画面精美，海量装备，职业组合花样更多

因忠实模仿也受限于“暗黑2”框架，一条路砍到黑，欠创新

制作	Iron Lore
发行	THQ
载体	DVD×1
类型	动作角色扮演
语言	英文
环境	Windows 2000/XP



英雄无敌IVVSV——谈游戏的品牌与创新

■江苏 凝华·卷毛鼠

"我们常说系列游戏都有'2代现象'——玩家认为2代是最好的，无视续作的优秀。这中间有玩家的心理因素，Fans都是从名气较大的2代开始接触系列的，但更多的是游戏制作上的必然。多数游戏的1代都仅仅是'实验品'而已，经过不断完善的2代才是真正将制作人当初所想完全实现的'成品'。3代要想成功就必须寻求突破重新构想，但新系统新风格要到4代才能成熟，玩家在评价3代的时候却是使用2代的标准，而结果就是大失所望。而一款游戏不作革新，系列必然会僵死乃至终结，这是所有制作人都会面临的悖论。"

——MD2

《败者的墓地——史上最失败的游戏续作》

一个原创游戏在获得成功之后，制作公司往往都会推出续作来利用前作的品牌效应。不过吃老本也不是那么容易的事情，前作树立的良好口碑在带来更多关注的同时，也给续作带来了更多的压力。在续作制作的思路上有着两个典型的派别：改良派和革命派。所谓改良派，就是在前作的基础上打打补丁，丰富一下内容，提升一下视听感受。但是这一般只适合在前作系统还不完善的前提之下进行，使用不当则会引起玩家的审美疲劳，抱怨新作不过是换汤不换药的骗钱之作而已。而革命派则是要突破前作的传统，建立一个新系统，改革成功的话，就会给系列带来新的活力。但是制作者要面对的是玩家对前作的怀旧情绪，要让玩家接受全新的系统，设计者往往要付出加倍的努力。

《魔法门之英雄无敌》系列的发展历程是"2代现象"的一个典型。《英雄无敌》系列经过一个成功的三级跳之后在3代达到了巅峰。前3代的进化是改良派成功的典范：画面更好，战场更大，内容更多。面对《英雄无敌III》的大成功，一个问题摆在了NWC的面前：4代要怎么设计？《魔法门VI》的辉煌后，7代和8代每况愈下的惨状已经证明了继续的"改良"绝不可能瞒过玩家的眼睛。于是，魔法门世界的缔造者JVC决心创造一个全新的世界……



感人的战役

毁誉参半的革命者——《魔法门之英雄无敌IV》

让见证了魔法门最辉煌时代的Colony星（恩洛斯和埃拉西亚所在的星球）在末日之刃与寒冰之剑相交的寒光中毁灭，或许正表示了NWC破除传统，建立新秩序的雄心壮志。或许，也正是这个"不吉利"的设定，让新世界的星球永远停止了转动……

《英雄无敌IV》改变之大让每个此系列的老玩家一时间都无所适从，全新的画风、全新的战场、全新的英雄培养系统、全新的城市建设系统……除了大地图和一些熟悉的名字外，玩家几乎找不到什么前作的影子。很多玩家因为无法接受游戏的改变而放弃了游戏，而留下来的玩家则在适应之后开始体验到4代新系统的魅力——新的技能系统让培养英雄的乐趣大增，在战役中培养出一个"无双"的英雄有着前所未有的成就感；潜行技能给英雄无敌世界里的冒险带来了一种全新的感觉；战场上远程格挡等设计的加入让战斗变得更


无敌英雄！英雄无敌！

加真实；战役刻画了一个个动人的英雄传说，剧情不再是战役推进的道具……可这一切对于那些早早就放弃的玩家来说都是无法感受到的。

当然，对于一个全新架构的系统，各种设计上的缺陷也是在所难免。强大的英雄使得兵种的重要性被大大削弱，对于一款策略游戏来说，这的确是不应有的致命伤。此外，系统平衡性的缺陷、英雄能力缺乏个性，加上游戏匆忙上阵带来的一系列BUG，这些都是《英雄无敌IV》所无法回避的硬伤。但作为一个全新的系统，《英雄无敌IV》实际上已经做得十分优秀，若能让NWC在"5代"中对这个系统作进一步的改进和完善，笔者相信成熟后的系统会比5代的经典模式更加好玩！但遗憾的是，残酷的现实没有给他们这个机会……

玩家的怀旧和商业的无情给在3DO压迫下仍试图突破自我的NWC一记沉重的打击。之后，《英雄无敌IV》推出了两款毫无新意的资料片……一年后，UBI从倒闭的3DO手上获得了包括《英雄无敌》在内的《魔法门》系列游戏的版权。三年之后，英雄归来！

让地图冒险别有趣味的潜行技能

新世代的英雄——《魔法门之英雄无敌V》

时隔4年，失去了亲生父母的《英雄无敌》又回来了。年轻的英雄给人的第一印象就是其俊朗的外表，在华丽的3D画面之下，重返幕后的英雄、棋盘式的战场、英雄的"四围"、七个等级的兵种等……这一切仿佛在告诉人们，这就是我们朝思暮想的"英雄无敌III"啊！

然而，《英雄无敌V》真的仅是一个"3D化"的5代么？绝非如此！为了甩开过去的包袱，UBI决定重构魔法门的宇宙。与前作完全不同的世界观给予了制作者更大的自由，所以我们可以看到游戏在剧本和种族等设定上都有很大的改变。而在游戏系统上，最大的改变来自于战斗系统，战斗系统虽从表面上看还是传统的"战棋"，但实际上却抛弃了以前鲜明的回合制而学习了Grandia式RPG的战斗系统（此类战斗系统最近的一个典型就是《英雄传说VI》）——由单位的"行动力"来决定行动顺序，同时魔法和士气等战斗要素也会对行动顺序产生影响，这使得游戏战斗的策略与前作相比大有不同。新的技能树系统配合每个种族的特殊能力（如恶魔的召唤和黑暗精灵的元素锁链等），让各种族英雄能力的特性变得更加鲜明，同时还消除了3代中品种繁多的垃圾技能。这与4代的技能系统有着异曲同工之妙，却又没有那么多让人憋闷的限制。

游戏其他方面的改变还有很多，如此多的改变让人很难将《英雄无敌V》简单地划分成"改良派"。虽然5代对"英雄"这个概念的理解还略显稚嫩，但其在兵种和魔法的设计上与老前辈相比可谓是有过之而无不及，因而获得了玩家的一致好评。这一切还只是一个开始，在良好评价的支持下，Nival（《英雄无敌V》的制作公司）可以更加放开手脚地进行资料片的制作。到时候他们会带来怎样的惊喜？

要品牌？还是要创新？

《英雄无敌IV》的创新是显而易见的，它颠覆了传统而创立了一个全新的体系，这个新系统也被证明是充满乐趣的，笔者至今都很佩服NWC在《英雄无敌IV》上所体现出的勇气和魄力。

但作为一个商品，创新只有在被广泛接受之后，才可以算是真正意义上的成功。从这点来看，《英雄无敌IV》毫无疑问是失败了。败在何处？因为它像一个RPG？谁规定"英雄无敌"就必须是一个循规蹈矩的SLG？因为游戏系统不平衡？试问，这世上有哪个策略游戏能够做到完美的平衡？相反，挖掘不平衡之处往往正是策略游戏的乐趣所在！那么，问题究竟出在哪里？这里，我们暂时离开游戏产业，来看一个发生在可口可乐公司身上的故事：

可口可乐，其口味已有百年的历史，是历史上最成功的产品之一。实际上，可口可乐已不仅是个产品，更重要的是它已经如同星条旗和棒球一样，成为了美国精神的一个象征。但在20世纪80年代初期，可口可乐却输给了百事可乐大量的市场份额。为扭转颓势，1984年末，可口可乐的研发人员发明了一种更甜味道的新可乐，在调查中消费者也对此显示了比百事可乐更大的热情。不过令可口可乐公司没有想到的是，1985年4月新配方最终引进后，却激起了消费者巨大的抗议，尤其是人们认识到新配方的引入，会导致一部分美国历史正在消失这样一个事实后，反对之声充斥了各种媒体。3个月之后，可口可乐公司被迫重新使用美国人早就热爱的旧配

方。而在随后的几个月里，可口可乐销售量上升，股票价格也迅速上扬，而这一切都是由于一个失败了的市场创新！

《英雄无敌IV》之所以饱受非议，其实只在于一个致命的“缺点”：她太不像英雄无敌了！就像可口可乐事件一样，“英雄无敌”这个名字对于玩家来说不仅仅是一个游戏品牌，同时还是一种精神的象征，还意味着一段快乐时光的美好回忆。当看到心爱的人除了名字以外，外表和内涵都已不再的时候，有多少人还会愿意用心去了解这个其实依旧美丽的她呢？

反观《英雄无敌V》，与前作相隔4年的时间跨度为其带来了极高的期待度，此时提出回归最经典3代模式的概念，恰好能够激发众多Fans的怀旧情绪，而华丽的3D画面更是带来了进一步的视觉冲击。这种吸引力能够陪伴着玩家度过适应新系统的阵痛期，当画面和怀旧的魅力开始淡去的时候，



兵临城下

玩家已经被新系统的特性吸引住了。平心而论，《英雄无敌V》在创新点和游戏的乐趣上比起4代都还有不小的差距，可对比玩家对4代大起大落的评价，5代则要成功得多。游戏的品牌与创新本就是个矛盾的组合。若要保住系列的招牌，创新必定要受到束缚。这种束缚不仅来自于游戏本身的设定，也来自于玩家的感情。若想要创新，那最好是自立门户，否则品牌带来的除了人气外，更多的是风险，搞不好整个系列可能都会因此而终结。这看起来似乎有点无奈，可游戏制作者既然志在创新，又何必执着于一个名字？与其为挑战“2代现象”而费尽心思，何不独辟蹊径而另开一片天地呢？试想若是暴雪在《魔兽争霸II》成功之后仍是钻牛角尖地想推出《魔兽争霸III》，又怎会有《星际争霸》的辉煌？要是NWC能够放开过去的辉煌，以《英雄无敌IV》革新的思想为基础，在魔法门的旗下再创一个新品牌，其命运或许又是截然不同。同样，既然要做续作，就不可以不考虑玩家的感情，毕竟人的天性里或多或少都对变化抱有抵触情绪。相比于《英雄无敌IV》由里到外的大变革，《英雄无敌V》的稳中求变对于一款续作来说显得更加合理。



魔兽化的开始画面

具有讽刺意味的是，虽然大多数游戏公司对于自己的游戏品牌都情有独钟，一而再再而三地推出续作，可他们往往都忘记了对于公司本身这个品牌的塑造！纵观游戏业界，有几家公司的作品能够像任天堂的游戏一样让玩家“买起来放心，玩起来开心”？又有几块像“暴雪制作，必属精品”这样的金字招牌？任天堂和暴雪等游戏公司能有如此口碑，不仅是因为他们制作游戏的实力，更是因为他们制作游戏的态度：他们看重自身的名誉，不会容忍有损公司名声的游戏产品上市。这种态度使得他们能够更加理智地看待自己已有的游戏品牌，宁可冒制作原创作品的风险，也不会贸然推出骗钱或是太过冒进的游戏续作。而市场也给了他们应有的回报：无论是新作还是续作，他们的作品都卖得一样好！有着知名的游戏品牌固然是好，但是相比于游戏品牌的诸多局限，用心于公司品牌和形象的塑造不是更加可靠吗？

莫以成败论英雄

“任何人，如果没有创新意识，不可能做好他们的工作，因为创新是切实地履行他们的职责所在。经过创新失败司空见惯，但他们也不应该受到人们的责难，因为失败本身就代表了他们已经履行了他们的职责。相反，那些从未进行创新的人恰恰应该受到惩罚。”

——**Morris Chang　1999年数字时代首脑论坛**



华丽的画面与新的战斗系统是《英雄无敌V》最大的“创新”所在

《英雄无敌IV》和《英雄无敌V》都是拥有创意的优秀作品，但是其表现方式却是截然不同。也正是这种截然不同的表现方式，决定了他们截然不同的命运……但无论是已逝去的NWC，还是接过NWC棒子的Nival和UBI，他们在制作游戏中体现出的创新精神都是值得我们尊敬的。正是这种创新的精神，给我们带来了如此精彩的游戏世界！

PREY

掠夺者 完全剧情攻略

■品游轩 苹果熟了

“十年磨一剑”，这是形容那些兢兢业业、凡事力求做到最好的工作过程，但这句话用在游戏业界可能就不一定是恭维的话了。《掠夺者》是一款上世纪90年代中期立项的游戏，它采用DOOM3游戏引擎（实际上它如果顺利完工，应该是和DOOM II一个时代的作品），属于“硬派”的第一人称射击游戏。作为一部拖了10余年才上市的游戏，当时的设计思路是否过时？多年前的《大刀》只拖延了3年就成了著名的烂游戏，今天出炉的《掠夺者》很庆幸地没有走它的老路。

游戏以老套的“英雄救美”为引子，除了高度写实甚至有些血腥的画面，以及铿锵悦耳之音绝对让玩家为之一振外，游戏设计的系统也有不同于一般FPS游戏的高明之处：主角可以两种身份交替进行游戏是前所未有的。更让人激动的是，这不是一款简单的打打杀杀的游戏，用意深刻的剧情很容易让玩家陷入到主角所面临的传统与现代的冲突中——人类与外星文明之间的冲突，权力与责任的冲突，诱惑与本性的冲突。通关之后，你必会对经历的一切若有所思，仿佛自己和游戏的主角一样刚刚完成了一些人生中重要的抉择，但将来的演变，谁也无法预料。

精品 总评 8.2

制作	3D Realms/Human Head Studios
发行	2K Games
载体	CD×3
类型	第一人称射击
语言	英文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：7.0　上手精通：8.0　画面：9.0　音效：8.5　创新：7.0　剧情：8.0

配置要求：
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：256MB
显卡：64MB以上
硬盘：2.2GB



游戏技巧

1.在驾驶飞船界面，屏幕右下角是“系统动力”槽，左下角是“外壳完整度”槽。注意这两项值，太低了可立即找停机坪降落，不要让自己驾机自杀。

2.对于杀死的敌人，千万别忘了吸取他们的灵魂，常规做法是，走过去碰一下灵魂就会吸入，也可换到灵魂出窍模式，那么场景中的所有灵魂都会立即被吸入身体。

3.在投胎过程中等待自己的肉身从天而降时不要闲着，射击在你四周

操控指南

【一般状态下】

W、S、A、D（或方向键）：前后左右移动		Space：跳跃
C（或Shift）：蹲下	F：使用/收起打火机	E：灵魂出窍
G：投掷三足爬虫炸弹	鼠标左键：主要攻击，拾取/开启功能	
鼠标右键：次要攻击，吸收功能，打开狙击模式等		
鼠标滚轮：依次切换武器，狙击模式下拉近拉远功能		
数字键1～7：选择武器	PgDn：往上看	Del：往下看
End：视线回到中央		

【驾驶飞船状态下】

W、S、A、D（或方向键）：前后左右移动

鼠标左键：上船，攻击

鼠标右键：在降落状态下使用超强吸力离开飞船

【通用功能键】

F5：快速存档	F9：快速读档	F1：系统帮助
Print Screen：游戏截图		

飞来飞去的蓝色灵鸟可增加复活后的灵力，而射击红色灵鸟可增加复活后的生命值，不过即使你一只鸟也没射中，复活后同样具备一定的生命值和灵力。

4.在光线暗淡时别忘了自己身上还有一个打火机，按F键打开。这个东西非常好用，但有一定的时限。

5.驾驶飞船时，“往何处飞”是最大的问题。首先，往冒火的地方飞，红色或蓝色的火焰是一种指引；其次，在遇到有门的地方时，闪烁着蓝色灯光的门是可通过的，而闪烁着红色灯光的门则需要事先找到开门的机关才能通过。此外，在遇到一些门前有箱子或其他东西堵住时，可使用飞船的超强吸力来清除这些路障。对于一些绿色的光圈，那是运输飞船的锁定装置。

6.在游戏场景有许多东西都可“使用”哦，比如你可在酒吧打开电视机，从几个频道中挑选自己喜欢的看，还可玩恶魔版的“吃豆”街机游戏，当然还有一些水果机、黑杰克之类的赌博游戏机供你消遣。

7.游戏玩完后如果觉得还不过瘾，可选择比普通级别更高的“切诺基”级来玩，那样你在游戏中遇到的敌人将更多，恐怖的Boss们将更难对付。



系统介绍

1.武器

水管钳（Wrench）：按鼠标右键可蓄力。除了游戏开始阶段，后来一般都不会使用。第1章取得。

猎杀来复枪（Hunter Rifle）：是主角的主要武器，同样是敌人士兵的武器。威力一般，利用好狙击模式可快捷地干掉敌人，但要随时注意补充弹药。第3章取得。

三足怪雷（Crawler）：在地上爬来爬去的一种三足虫，抓起来可做手雷使用，但威力没有想象中的大，而且从扔出去到爆炸之间的时间很长，故实际使用效果不太好。第3章取得。

水蛭枪（Leech Gun）：顾名思义，这武器需要先吸取火力、冰力、电力、光力4种能量，然后再借此打击敌人。每种能量打击的效果不一样，威力颇大，但吸取一次能量使用不了几回，而且射击的距离不能太远。第5章取得。

自动机关炮（Auto Cannon）：该武器可像小型机关炮一样射击，还可射出威力更大的榴弹，破坏力巨大。这是牛头怪的武器，不可能不好使，唯一缺陷是子弹补充的机会不是太多。第8章取得。

酸液枪（Acid Sprayer）：按鼠标左键是普通射击，按右键则是发射酸液爆弹，可有效打击一大片敌人，感觉杀伤力不是太出色，但视觉效果不错，满屏幕黄黄绿绿一片形似涂鸦的感觉。第12章取得。

火箭筒（Launcher）：最恐怖的兵器，威力最大，但如果在狭小空间使用，极易误伤自己。注意其另外一个用处是发射烟雾来保护自己。第15章取得。

灵力战弓（Spirit Bow）：灵魂出窍后的唯一武器，可打击那些四处乱窜的鬼魂，在不幸战死后投胎的过程中，还可射击四周飞翔的灵鸟来为自己返回凡尘后加一些血。特别提醒，灵力战弓使用的箭不是无限的，而是需要通过收集游魂得到。第4章取得。

2.敌人

流氓：Dalton和Chuck是小镇上的混混，酩酊大醉，几乎毫无还手之力，是游戏开始阶段让你暖身的对象。

生化人：被外星人改造过的人类，一般来说，尽量不要去惹他们，他们也不会主动袭击你，但一旦和他们干上了，即使对方的头被轰掉了，其残躯依旧可攻击你，小心。

喷毒腺体：在星球中那些肉身管道里前进时，可见头顶上方会出现一些不时喷射着致命毒液和尸块的腺体，需要连续射击它才能让它停止活动。

肉笋：小心沿途那些触角状随风摆动的肉笋，它们会伤害你。射击一个后周围的几个都会缩回地下不见踪影。

双足怪Fodder：它有着肉虫般的身体，同时有着锋利的牙齿，尸体是它心爱的食物。

外星士兵Hunter：手持猎杀来复枪的士兵，盔甲裹身，不可见其面目，是游戏中最多的敌人。

游魂：一种小女鬼，由于惨死于星球上，其冤魂不散，四处游荡攻击经过的人类。Tommy只能唤出灵魂使用灵力战弓对付她。

异形恐龙Hound：有着锋利爪子的动物，行动敏捷，消灭它首先要学会如何躲避它的利爪。

四脚蜘蛛怪：一种很奇怪的杂交怪物，它不但移动速度快，而且其武器也是致命的，它使用的火箭炮非常危险。

飞天士兵：这家伙双足装有喷火设备，在半空中飞来飞去，要想打中它非常难。使用猎杀来复枪几乎完全没有作用。

太空水母：在某些场景中飘浮于半空中，水母除了喷出毒液以外，还时常俯冲下来把你卷起来飞到高处，再松开触手把你扔下去摔成肉饼。

自动机枪：要射击多次才能摧毁的机枪堡，多安装在天花板上。有些还配合有红外探射装置，更加恐怖。

小型攻击飞船：有着许多红眼装置的小飞船，飞行速度快，极难对付，能躲开最好。

半恐龙半人的杂交怪物Mutate：似乎是拿一个大胖子和一只恐龙杂交起来的，其最厉害的是那把独臂大镰刀。

牛头怪Centurion：这家伙是最先遇到的Boss，其两手的机关炮是威力巨大的武器，要利用地形先躲避它的攻击，再伺机还击。

生化Jen：外星人将Tommy的女友Jen和恐龙、兵器等杂交而成的怪物，它喜欢撞击对手，身上的激光武器足让你无法应付。

守卫者Keeper：很多人误以为这就是最终Boss，虽然不是，但其能力也让你难以招架，印象最深的是可召唤各种喽罗出来。

外星女神Sphere：和她的战斗分为两个阶段，第1阶段要注意击毁她的保护层，第2阶段则是要利用浮雷来炸晕她，这样她就没有什么防御能力了。

3.设施与物品


紫色地灯加血器：某些场景地面有一种紫色的地灯，也可为主角补充一部分血，但属于一次性的，而且如果失血过多也不能让你完全康复。


通道控制触摸屏：电脑屏幕中央显示一种Z形管道联通的图案，触摸后管道联通的结构会发生变化。反复使用可通过一些原本无法通行的地方。


荧光失重轨道：人站在这种轨道上，就像粘在上面了一样。如果没有发出荧光，则属于未曾开启，要在附近搜寻控制电脑来打开它。

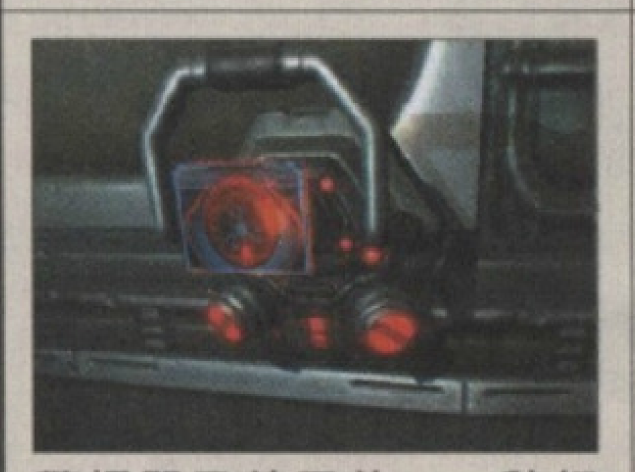
盥洗台式加血机：这是一种补血生物体，虽然面目可憎，但站在它前面就会让你伤病痊愈，而且可反复多次使用。

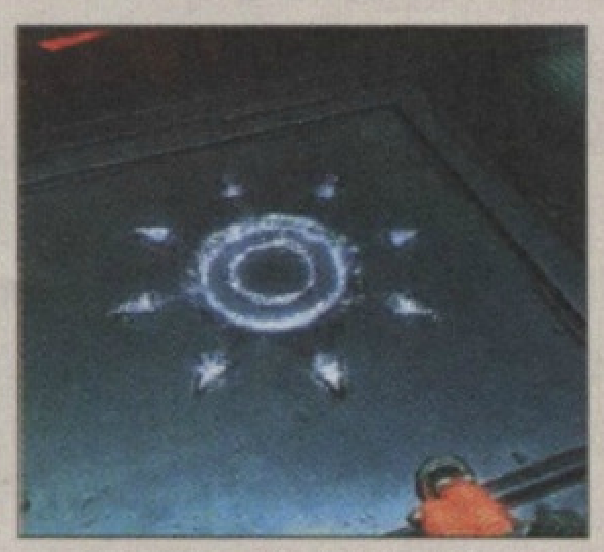

掌纹门禁：只有外星人的手掌按上去才能打开的一种门锁。


时空通道：蓝色和红色的圆圈，钻进去就会到达其他空间。


弹药柜：场景中经常出现的一种半圆柱形的柜子，打开后可补充弹药。


水蛭枪弹药补充点：使用水蛭枪需要先行吸取火力、冰力、电力、光力4种能量，这几种能量在星球上的一些装置中可补充，它们根据内部能量的不同而冒着蓝色或红色的光芒。

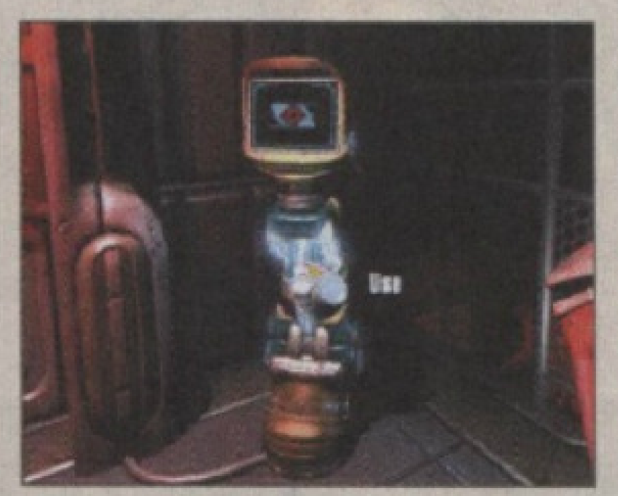

警报器及其开关：一种红色的装置，被触发后发出红色闪烁灯光和刺耳的叫声，会吸引来许多守卫。可找到附近的警报器开关将其关闭，避免过多的敌人涌现。


太阳图案：地面出现的一些形似太阳的图案，这是提示你在此处可使用灵魂出窍大法来继续下一步行动。非常重要，请注意观察。


三片式蓝色荧光墙砖：可瞬间改变重力方向的装置，射击后可马上让重力颠倒，让房间翻转。


时空传送门：此门乍看就是一个普通的n形铁架，但进去之后会发现到了另外一个空间。


绿色肉蛋：一种星球上原产的肉蛋，可通过射击它炸开和它的外表差不多的一些网状屏障。


门禁开关：电脑屏幕中央显示一个红色的类似菱形的图案，触摸后可打开附近的门。


太空小型飞船：一种供主角驾驶的交通工具，只能在特定的地方起飞和降落。


时空传送箱：和时空通道差不多的东西，只是其外表具有迷惑性。


透明屏障：一种可让灵魂通过而肉身不能通过的屏障。

第1章 祸从天降
Last Call

先自我介绍一下，本人Tommy，男，现年3X岁，切诺基族（印第安人的一个分支）。刚刚退伍回来的我在家乡的小镇上是一名汽车修理工，这份简单的谋生技能是在军队中学到的，虽然不能赚大钱，但我还是希望某天能攒到足够多的钱出去闯闯，见识一下外面的大世界，可惜女友Jenny（以下简称Jen）却不这么想。每天晚上，我基本上就呆在Jen开设的“弓箭手”酒吧里打打下手，帮忙干些力气活。


酒吧的两个流氓是Tommy第1次显露身手的对象

今天好像有些不寻常，感觉格外闷热，在酒吧厕所里洗了把脸的我出门往左，在走廊里遇见祖父Enisi。老汉絮絮叨叨地告诉我：“你觉得有些不对劲吗？孩子。外面的风向都变了。”我劝祖父别担心，走进酒吧。酒吧的生意十分清淡，没什么客人，老板兼招待Jen显得闷闷不乐。我也没什么事可干，走到酒吧一角玩起了游戏机。

吧台上有两个男人喝高了，但仍然在不断要酒，Jen劝他们少喝一点，并明确告诉他们这是卖给他们最后的一巡酒了，不料这两人不但口里骂骂咧咧，而且开始污言秽语调戏Jen了。我走过来叫他们注意一点，这俩家伙居然动手动脚地想对付我，我操起吧台上一把水管钳给了他们几下，他们就趴地上不动了。Jen惊叫道：“天啊！Tommy，你把他们打死了。”我正在想他们不会这么不禁打吧，这时窗外狂风大作，几道刺眼的绿光掀开了酒吧屋顶，一个巨型飞碟出现在我们头上，大家都吓呆了，飞碟的机器声、风声和Jen的尖叫声交杂在一起，所有人和身边的一切——整个“弓箭手”酒吧乃至小镇都被吸入了飞碟。

这一刻是午夜1时许！

第2章 祖父之死
Escape Velocity

不知道过了多久，当我苏醒过来后，发现许多人都被绑在一些架子上随着传送带移动着，大家又惊又怕，甚至怀疑自己置身于地狱中。没多久，一阵爆炸将我所在的这条传送带炸坏，我从架子上掉了下来，但Jen和祖父不知道被送到哪里去了，得赶紧去找他们。

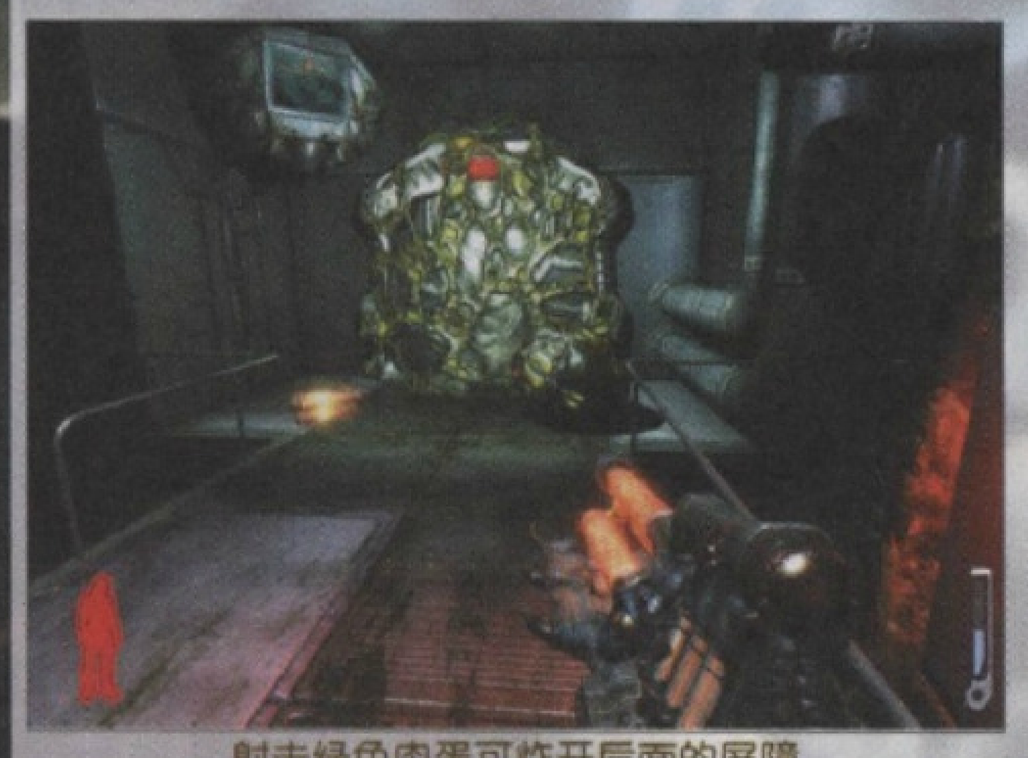

钻进箱子可到达另外的地方

仔细观察所处的环境，第一直觉是我们被掳掠到了外星人的地盘。这个外星人的基地让人感觉是一座钢铁和肉体结合的迷宫，穿过一处吸盘状打开的孔洞，前方突然闪过黑影，我追过去看见一个怪物趴在前方吃死尸。干掉它后，发现旁边的角落里有一个仅穿红色短裤的男子在瑟瑟发抖，任凭我如何叫唤他也不敢回头望。用手按住旁边大门前的门禁开关，大门被打开了，里面同样阴森可怕，前方传来一句呼喊：“过来，走这边。”我正欣喜找到同伴了，哪知一边突然窜出两只食人双足怪将他一口咬死。随后双足怪马上向我扑来，迎接它们的是冰冷的水管钳。之后猫腰爬进一个小洞，里面有一道神奇的传送门，此门乍看就是一个n形铁架，但进去后发现到了另外一个空间。出来后所见到的一切更让人惊诧不已。这条走廊两边是透明的玻璃，我看见许多外星人和被抓来的人竟然脚上头下地在天花板上走着，真怀疑自己是否晕了。继续前进，在T形走廊处往右走到尽头，在墙壁上的屏幕上看见祖父和Jen被困在某处。穿过这里的第2处传送门，来到一个巨大的人体粉碎机前，这个机器将人一个个刺死，再榨成肉饼，真是惨无人道。沿着这个杀人机器绕一圈试图找到开关让它停止工作，但我发现机器的下一个处理品就是祖父。“爷爷，坚持住，我马上关掉这该死的机器。”“Tommy，记住，我会等着你。”老人话音未落，就死于它的铁锤下。此时，黑暗中有神秘人按动了机关停止了机器的活动，但

他同时警告我："赶紧行动起来，想办法摧毁这机器，否则它又会继续杀人。"我从旁边的一处蓝色时空通道口冲了进去。

第3章 坠入深渊
Downward Spiral

在这个鬼地方走了许久，我逐渐发现了一些规律：这里的空间重力系统是多重的，即这一块地方的引力可能朝下，旁边另外一块地方却是朝上的，这也就是我先前看见的隔壁走廊的人们为何在天花板上行走的缘故。令人费解的是，这样也无损于此星球的统一和完整，只是习惯了地球上地心引力的人们得花一点时间来适应。我继续前进，干掉一个外星士兵，取



射击绿色肉蛋可炸开后面的屏障

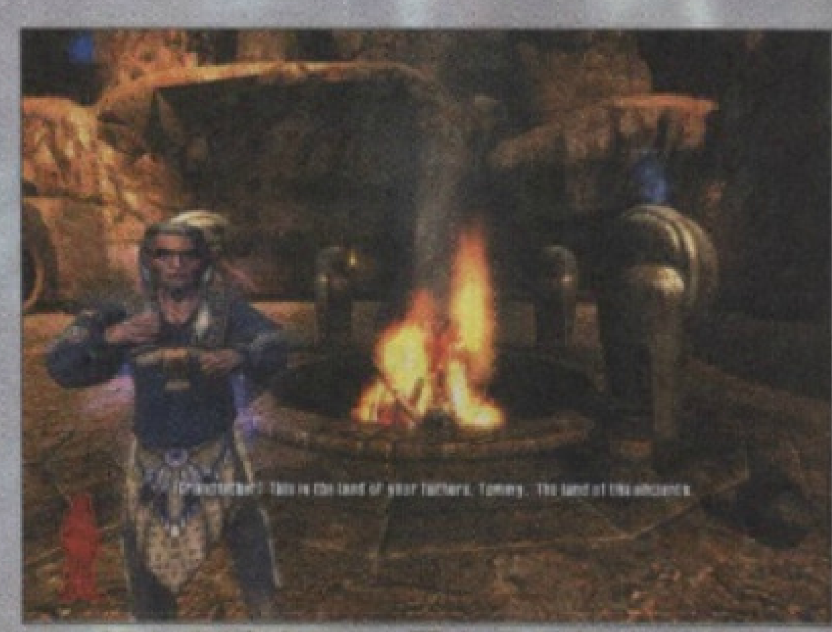
得他手中的猎杀来复枪。往前走发现铁门无法打开，只得从铁架上跳下去，踩在肉乎乎的地面上，感觉真恶心。头顶上有个东西生出一个肉蛋，将绿色肉蛋踢到前方一个地面圆坑里，再射击此蛋，会炸开地面通道。从通道跳下去进入底层。这里也有持枪的士兵，注意使用瞄准镜来射击远处的敌人（按鼠标右键打开狙击模式，滚轮调节瞄准精度）。周边的铁门同样无法打开，只得再往下跳，发现地面上有一种三脚绿色爬虫，抓起来可做手雷用，姑且称之为"三足怪雷"。

踏上一条荧光闪闪的轨道前进，发现重力此刻发生了改变，我的双脚似乎粘在轨道上，不用担心摔下去，这轨道就是"荧光失重轨道"。前方有一个箱子翻倒了，里面跳出一个食人怪，干掉它后，钻进这个箱子，里面是一个小宇宙，我管它叫"时空传送箱"。之后我发现一个同样翻倒的箱子，但外观有些奇特，弯腰爬进这箱子，在里面可窥视到另外一个空间的情况，此处有个士兵同样发现了我。一转身，我已置身于这个异度空间中，双脚踏在一个巨型球体上，两个持枪的士兵正等待着我。干掉他们后，从一个拱形门下的地道里进去，发现地道里上下左右满是一种不断喷射着致命毒液的腺体，只有连续射击才能打爆它们。突然，我发现绑着Jen的架子从旁边经过，赶紧追了过去。前方出现了更凶猛的野兽，这是一种异形恐龙，活动迅速，利爪恐怖。好在我手中有枪，否则可真无法对付它。在一处地方按动中央通道的控制触摸屏，眼前豁然开朗，一个红色的圆球出现在眼前，周围是无尽的宇宙，这难道是目前所处的星球么？

从旁边的荧光失重轨道上去，前面有门被绿色屏障封住，使用先前发挥过作用的绿色肉蛋炸开屏障，进入铁门。想到Jen危在旦夕，我拼命往前跑，穿过一座铁吊桥，发现前面的门无法打开，只得回身跳上吊桥，可这时吊桥轰然掉下，我眼前一黑，感觉自己往无尽的深渊而去，但冥冥中，竟然传来爷爷的声音……

第4章 魂归圣地
Rites of Passage

我的身躯似乎飘离了这个血淋淋的星球，眼前是一片黄色的土地，天，我回到了切诺基族世世代代顶礼膜拜的圣地。一只鹰停在离我几公尺外的石头上，祖父的声音再次响起："跟随着Talon，它会指引你前进。"Talon是这只鹰吗？我跟着它走了没多远，在一个祭祀火堆旁，祖父出现了。"我看见你死了，怎么……"老人家周身闪耀着圣洁的白光，慈祥而安定，"我慢慢给你解释，看见你脚下的这片土地了么，这是我们族群的圣地——远古之域。这只鹰是你儿时的宠物，你忘了吗？"我突然回想起儿时的经历，怪不得Talon这名字听起来如此亲切，"可是它早就死了啊？""呵呵，其实不是这样的，我们族人世代所信奉的神会向你解释这一切的。""我才不信



祖父和神鹰Talon是主角在圣地的奇遇



楼梯下的箱子是通道的入口

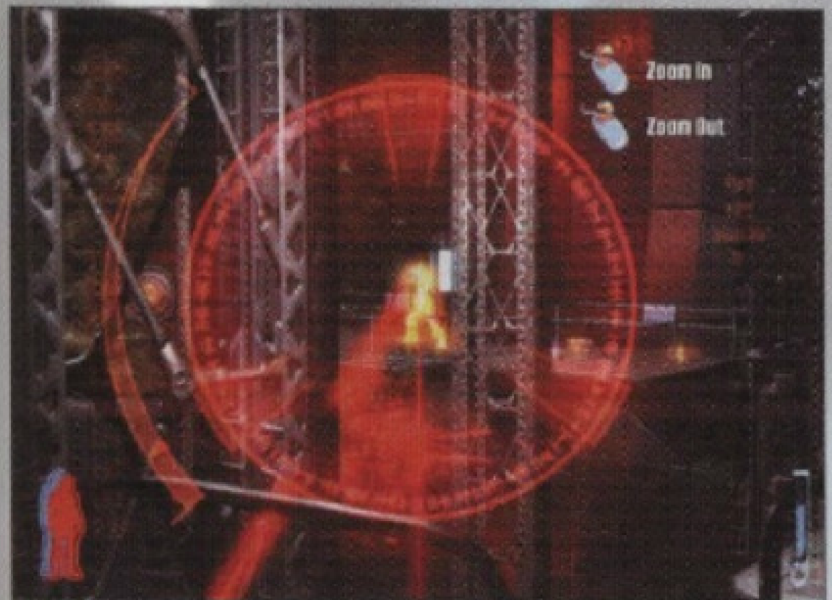
这些呢。""可是，你现在必须开始信奉我们的传承，必须！跟我来吧。"老头的语气坚定，我将信将疑地通过一个圆形石门，进入了族群最隐秘的地方——灵魂洞穴。"祖父"一步步教会我灵魂出窍的法术，又送给我一把象征着切诺基族精神的灵力战弓，只是这只能由我的灵魂使用。我的灵魂和肉身一样，同样可能受损，届时就需要吸取敌人的魂魄来修补。最后，他吩咐Talon随我一起去拯救Jen。白光一闪，我通过了时空通道，又回到了外星人的巢穴。如此说来，刚才我是真的死过了一次，而祖父他是怎样把我救活的呢？我的脑袋里面乱极了。

第5章 再觅良机
Second Chances

朝头顶望去，可见刚才踏上的吊桥斜搭在上面，刚才我还真是摔了下来。这时，我听见一个神秘的女人在命令属下一定要抓住入侵者，看来这

一定是我了，这个女人究竟是谁？利用一个绿色肉蛋炸开地面的一处通道，跳下去一路前进，前路被透明屏障挡住了，利用灵魂出窍，让灵魂穿过屏障，去里面打开屏障的机关，然后再招回魂魄，让肉身穿过这里。Talon像个精灵一样，不仅在前面指路，而且会及时提醒我敌人的出现。踏上一段荧光失重轨道，没走多远，前面的轨道似乎断了，还是让灵魂出窍去按动头顶上一间控制室内部的通道控制触摸屏，让一段滑动踏板移动过来，载着我的身体到对面，然后魂灵归位，即可通过此处。通过后记得回到刚才魂灵去过的控制室，里面有神奇的水蛭枪。

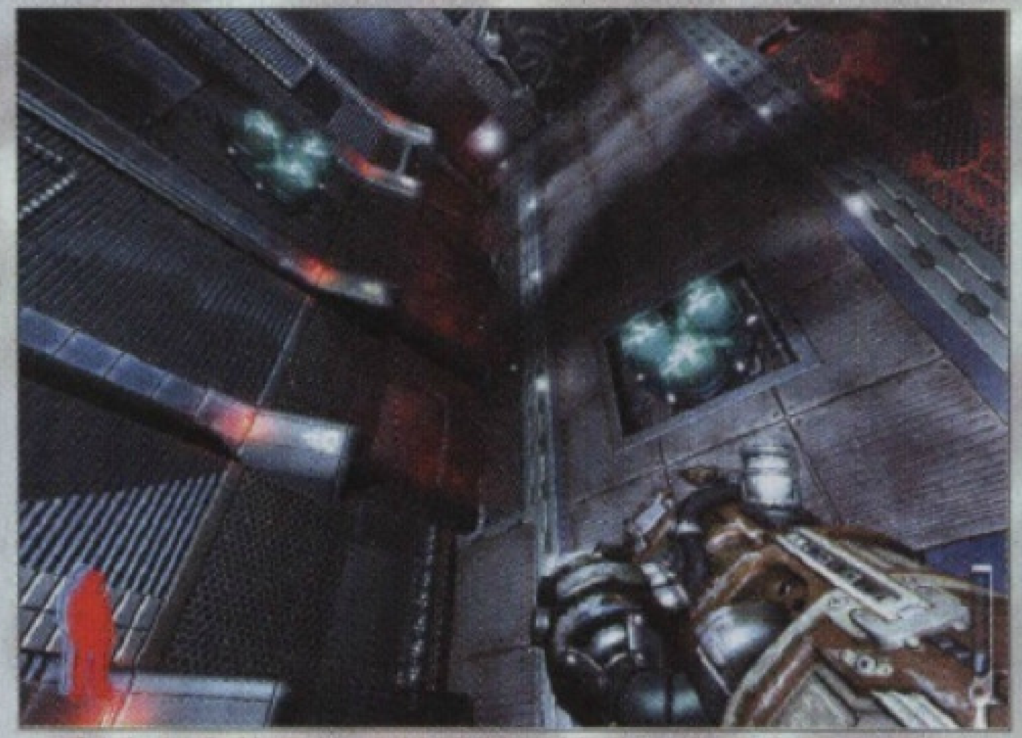
从另一边的门进去，发现了前方的房间里有两个被抓来的小孩，一个男孩和一个女孩，我正准备叫他们开门放我进去，然而变故顿生，只见房内瞬间出现阴魂将那个女孩撕碎，而女孩的怨魂此后也把那个男孩杀死，玻璃门都震碎了。我冲了进去，但两个可怜的孩子已无法生还。继续走，在走廊尽头发现无法开门前进，只得退回来，在阶梯下方的角落里发现两个箱子，从靠里面的那个时空传送箱钻进去，跌进了一个奇怪的翻滚房间。所谓翻滚房间，即房间可通过射击四壁上的一些三片式蓝色荧光墙砖来翻滚旋转。经过几次翻滚后，找到



狙击模式在某些时候很好用


穿越这个肉丘，注意颠倒周边的空间

红色的时空通道出口离开房间，到达一个天井。天井中央不时有巨大的球体升起，绕平台一圈后，跳入尽头的下层，抬头射击天花板上的三片式蓝


射击上方的三片式蓝色荧光墙砖，世界会瞬间颠倒

色荧光墙砖，空间旋转后掉入另外一个房间，拐弯后发现通道被一堆半圆肉丘挡住了去路，不过可依靠射击三片式蓝色荧光墙砖来通过这些地方。最后发现进入一个熟悉的房间，仔细一看，原来就是Jen的“弓箭手”酒吧，这里不断涌出一些持枪士兵，干掉它们后酒吧中会出现一些时空通道出口，只有一个可安全离开这里，其余都是假出口。

第6章 女童魂灵
All Fall Down

头顶上传来了Jen的尖叫声，虽然她一时半会儿还死不了，但还是要尽快将她解救为好。穿过肉壁，注意前面的荧光失重轨道控制电脑在右侧的角落。沿轨道上去后，进入一个标本陈列室，利用绿色肉蛋炸开右边的门封，进去后猫腰钻进一条管道，最后来到一个平台上，绕着走一圈发现没去路了。抬头看吧，射击天花板上的三片式蓝色荧光墙砖，这里的世界瞬间颠倒。我朝前走了几步，再射击墙砖让房间颠倒回去，这时就会自己到达先前无法过去的对面。这里左右两侧各有一块通道控制触摸屏，启动后会打开两处时空通道，左边的通道里面有些装备，但真正的去路在右边的通道里。

钻进通道后，发现这就是“弓箭手”酒吧的厕所啊。先别急着出厕所门，门前的地面和左壁上有那种吐尸块毒液的腺体，得先打爆它们。走了一会儿后发现这里也是死路一条，退回到时空通道后发现已到了另外一个地方。黑漆漆的地方需要打火机来照明，忽然咣当一声巨响，原来自己已走上了电梯，电梯载着我往上而去，外面可看见星球周边的美丽景色，但一架飞机徐徐飞来，莫非我看错了，不过这真是一架地球上常见的客机。当我还在想飞机怎么会飞到这里来时，飞机已爆炸坠地。My God！真惨，这肯定是外星人从地球劫持来的飞机。

此刻电梯总算停了下来，下去穿过几道门，一个小女孩的魂魄在前方闪身飞过，通过射击天花板上的三片式蓝色荧光墙砖来颠覆房间，我追了上去。但最终发现落入了小女孩魂灵的陷阱，小女孩的魂灵从四周不断涌出，我只有依靠灵力战弓来射击她们，但依旧无法完全消灭她们。一会儿后，房间一侧的闸门开启了，我赶紧逃离这个鬼地方。

第7章 坠机事件
Crash Landing

摆脱小女鬼的纠缠后，通过一道透明屏障，小心天花板上的自动机枪，看见刚才坠毁的飞机就在外面不远处，打开地面的一道透明封口跳下去，一直跳到地面去。

地面有凶猛的异形恐龙，但最难缠的是天空上飘浮的太空水母，被它们俯冲下来抓住吸血是非常致命的。不要过多地和敌人战斗，找到左边靠墙处的一个竖形井架，旁边有一条断裂的上坡道路，似乎无法上去，但唤出灵魂，可见到其间还是有一条隐形通道。站在井架旁，让灵魂走上隐形通道，在楼上启动升降机落下来，然后踏上平台升上去。前方的路依旧不好走，3根粗粗的铁杆把去路挡住，仔细一看，最上面一根铁杆缺损了一半，射击头顶的三片式蓝色荧光墙砖旋转空间，从这个豁口通过。紧接着进入一间用玻璃隔开的大房间，钻进中间的一个门框。控制机关将门框移

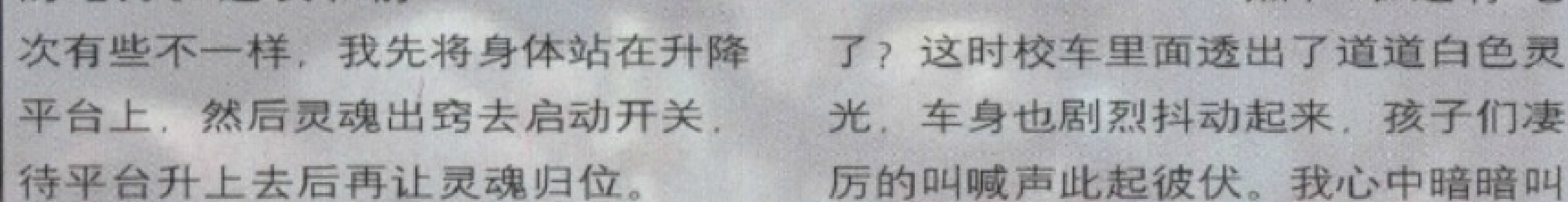
动到里间去。出来后的大厅中央同样是用玻璃间隔开的，几只异形恐龙在埋头撕咬一些可怜的人，但无法进入去搭救他们。围着周围绕行，让灵魂进入隔壁的一个小间里可看见墙壁上的屏幕显示着1623几个数字。这应该是某处的密码，很快，在隔壁的入口前就用上了，利用密码打开大门。进门小心里面的自动机枪，不过最麻烦的是前方的去路又断掉了，抬头望去，天花板上出现了熟悉的三片墙砖。旋转空间后，穿过一个通风管道，在尽头将空间回转过来，通过这里的断崖，然后来到一个有着升降梯的地方。这次和前次有些不一样，我先将身体站在升降平台上，然后灵魂出窍去启动开关，待平台升上去后再让灵魂归位。



走前方E型轨道中间的那条道



黄色校车也是被外星人掳掠而来的



此后经过实验区，许多可怜的人被悬挂于中央，穿过这里到达一个许多荧光失重轨道交集的房间，首先踏着轨道的脊部走到对面，沿轨道上去，在三岔口的地方选择中央的轨道上行，在尽头干掉一个守卫，然后启动旁边的机关。这时房间里的一些轨道开始有规律地运动起来，需要穿过它们到达刚才进入该房间入口的上层。钻进出口的一个箱子，里面大有乾坤。之后会经过几处箱子，小心别迷路了，有些箱子构成了一些死循环。出去后在一处屏幕上再次得到一组密码：2724。利用这个密码通过后面的大门，杀死里面的几只异形恐龙，穿越时空通道。

第8章 我非祭品
Sacrifices

外星星球内部结构复杂，我也搞不清自己到了什么地方，只能依靠直觉前进。穿过一条长长的走廊，走廊里有几个生化人在干活，走廊尽头的那个家伙旁边的屏幕上显示着一组密码：0634，记住它。回头干掉走廊上最先遇到的那个生化人，使用他正在操作的电脑，输入密码，打开旁边的通道。进入后发现很悲惨的一幕，怪不得前面有那么多的鬼娃娃，原来外星人将一辆校车掳获而来，孩子们看来已遭遇不测。前面的去路似乎又打不开了，使用灵魂出窍，走到校车旁边启动控制门禁开关的电脑。正准备往前而去，突然四周一片漆黑，难道停电了？这时校车里面透出了道道白色灵光，车身也剧烈抖动起来，孩子们凄厉的叫喊声此起彼伏。我心中暗暗叫苦，拔脚加速逃离，但已迟了。一些先前遇到过的小女鬼从校车上跑出来袭击我，我只能拿出灵力战弓来射击她们。

虽然战胜了鬼娃娃，但心里总不是滋味，这些可怜的孩子！继续在走廊里前行，房间里有一个地面入口被绿色的屏障封死了，将一个绿色肉蛋放置在附近，炸开屏障跳下去。在走廊里拾到一只外星人的断手，以后就可拿这个通过那些采用掌纹门禁锁住大门的地方了。此后没走多远，发现前面下方的大厅里有一个生还者，我大声打着招呼，可那人显然遇到了更大的麻烦，根本无暇顾及我。果然，一只巨大的牛头怪出现了，伸出巨手一掌将这个可怜的家伙拍飞，这人就掉落在我身处的铁架台外，他奋力攀住栏杆，满脸惊恐，不料动作过大竟然将铁架台拉塌了，我跟着掉了下去。虽然没摔伤，但爬起来一看，牛头怪的黑影已笼罩在我的周围。

牛头怪不仅身形巨大，而且威猛异常。它的双手就是两挺连发的机关炮，舞动起来还可将周边一切打得七零八落。看来对付它得采取一定的策略。首先我与它保持一定距离，不可太过接近。大厅里的一些柱子是掩护自己的好地方。其次需要注意大厅两侧有两间小室，可补充生命和弹药。牛头怪还有一个特点就是六亲不认，那些四处跑动的双足食人怪也被它打得血肉横飞。经过异常艰苦的激战，将它打成重伤后，它的一只手臂脱落下来，这可是一门威力巨大的自动机关炮，我拾起来连续作战，最终将这厮击毙。而后穿越大厅一侧出现的时空通道，到达一个内有多处荧光失重轨道交错的房间，穿行于这个迷宫一样的地方，最终找到出口。出去后看见此处中央有一个不断转动的时空入口，按动前面的通道控制触摸屏让它停下来。进入后不要贸然前进，地面有一个喷口会喷出一个四脚蜘蛛怪，还没开枪，它就慌慌张张地跑了，追上去发现自己不慎跌进了异度空间。

第9章 重返圣地
There are Others

苏醒过来后发现又回到了族群的圣地，祖父在火堆旁边等着我。“孩子，外星人的金属世界已经开始影响到人性了，你看那些在星球上苟延残喘的幸存者和不幸死去的小孩子。你得马上制止这一切的发展。”我对这



牛头怪是第1个难对付的Boss

些说教不以为然，“不，我没时间管这些了，我得去救Jen，她就快死了。”“Tommy，你不明白，你制止了这一切才有可能扭转自身的命运。去灵魂洞穴吧，我给你看些东西。”

在洞穴深处，我看见Jen的虚拟幻像，“哦，她还活着。”“是啊，


此处中央有一个不断转动的时空入口，按动前面的通道控制触摸屏让它停下来

她没死。但是你的灵力训练还远未完成啊。如果你想活下去，就得赶紧修完这些本领。”知道女友还活着，多少让我有些兴奋，“我没时间了，救Jen是我唯一的使命。”祖父的话语总是那么絮絮叨叨，“孩子，你要有心理准备，有些事情的结局并非你所想象的那样。如果你不肯接受我传给你的这些本事，那么你就一定要记住，星球上那些黑暗的地方还会有一些其他部落的勇士们，只要你需要，你就可以得到这些弟兄们的帮助，千万要记得哦。跟随着那些指路的火焰前进吧！”

第10章 太空幻境
Guilding Fires

何谓指路的火焰？莫名其妙。但我还没来得及追问祖父，眼前闪耀出阵阵白光，就像做了个梦一样，转眼间发现自己回到了外星星球。出去后发现到了星球的表层，前面有几个持枪士兵在和太空水母交战。塔形建筑里面是电梯，但被几道红色的激光柱封锁着，这需要事先在其两侧打开掌纹门禁才能进去。电梯可先选择去3楼拾取弹药，然后返回2楼，在这里可驾驶一种特别的太空小型飞船，不过飞船在外太空时只能在透明管道中飞行，而在星球内部则可自由飞行。

该往哪飞呢？这真是个难题，抬头一看，发现高处有根管道破了个口子，里面的燃气泄漏出来被点着了，在冒着几尺高的火苗呢。这难道就是祖父说过的“指路的火焰”吗？飞过去，在那旁边的停机坪上降落，走进巨大的排气扇附近的小门，进去遛达一圈后出来，再次驾飞船升空，在刚才出门的地方附近利用飞船的吸力把两个铁箱子扔掉，然后从其后面的入口飞进去。

飞船平稳地飞行着，隔着玻璃可看见远处蓝色的地球，不过我无暇欣赏这难得的美景。小心沿途的一些机关，它们对飞船都会造成损伤。最后朝星球内部冲下去，在一个很大的空旷场地降落。下机后先解决掉这里的守卫，面前有两道门，进中间那道，取得一些弹药，然后往左边去，唤出灵魂，通过隐藏的秘道进入最左边的门，那里也有一些宝贝。最后进入右边的门，穿越里面的时空通道到达中央高塔的控制室内，启动这里的机关打开右边隔壁房间的透明屏障。然后下去驾飞船进入那里，再次降落后走下螺旋坡道，从中央的铁门进去，钻入里面的蓝色时空通道。

第11章 揭竿而起
The Old Tribes

单凭一己之力对付这诸多外星人显然不是办法，我想起了先前祖父惨死之时那个在黑暗中按动了机关停止杀人机器活动的神秘人，以及后来经常及时出现帮忙或指引前进道路的一些人。虽然未曾谋面，但我相信对方是隐藏在星球上的一些反抗者，如果能尽快与他们取得联系，大家联手行动，肯定比个人单打独斗要强得多。


塔形建筑里面是电梯，但被几道激光柱封锁着

眼下的行程显然是越来越困难了，这里的通道内开始出现红外探视器，一旦它们察觉了入侵者，即会触发自动机枪进行扫射。于是我先唤出灵魂进去侦察一番，关闭里面的红外探视器控制开关，然后再大摇大摆地走进去。穿越一系列的荧光失重轨道，在一处天井里绕行一周。如果遇到荧光失重轨道没有启动的情况，就在附近搜寻一下开关或唤出灵魂左右查探，必有收获。这里最大的麻烦是新兵种——飞天士兵的出现，他们行动迅速，不易打中，还不时发炮攻击，一定要小心。最后从高处的平台上沿着两根管道走，再跳到下面的栈桥，迅速冲向前方的铁门，进去后干掉守卫，登上这里的飞船。

驾驶飞船飞离此处，降落在另外一处天井内，在停机坪旁边唤出灵魂，沿着秘道上到高处的控制间，打开天井的顶盖。然后驾飞船往上飞，没飞多远，到了换气间，只见此处四周有4组电机控制着天花板上巨大的排气扇。首先将飞船依次降落在4组电机面前，我走下飞船去控制附近的电脑触摸屏打开排气扇的电机盖板，有透明防护罩时还需要让灵魂先行关闭防护罩。然后上飞船将每组电机中央的电池组面板打碎，再将电池吸出来一一扔掉，在此期间会有许多飞天士兵和小型攻击飞船出现，甚为棘手。这样就会让顶部的排气扇停止转动，之后就可驾驶飞船通过此处。在通风管道里前进，需要对付的是一些悬浮飞雷，小心避让吧。出管道后可


此处有长长的“之”字形灵魂通道去到高处

看见前面的出口有一些杂物堵住了大门，把它们吸走，然后穿越这里就会到达一处所，门外有脸上绘着油彩的守卫，看来这就是我要寻找的反抗军总部了。



半恐龙半人的杂交怪物最厉害的是那把独臂大镰刀

反抗军将士似乎早就等待着我的到来，反抗军尊称他们的头头为“女王”，装扮有些怪异的女王名唤Elhuit。“我和我的属下们已经在这里隐藏多年了。”我闻言不由得有些惊诧，看来这不是一起简单的个案。女王继续说：“和你一样，我们也是被守卫者，也就是我们的敌人掳掠而来。他们把我们人类按照一定的处理程序改造成战士、工人，甚至是他们的食物。”Elhuit滔滔不绝：“几个世纪以来，守卫者一直干着这样的事情。他们是猎人，而人类则是被掠食者。他们是农夫，人类以及地球的一切是其收获的果实。不过，我们认为这样的日子不会再持续多久了！”性急的男人早就听得不耐烦了：“停！我没兴趣听这些，我也不关心什么守卫者。我只是要救我女朋友回家。”女王嘴角露出一丝嘲笑：“这并不矛盾啊。你可以和我们一起完成反抗守卫者的计划，同时这也是拯救你女友的必由之路。”“哦，那你说说你们的计划。”“这个星球最关键的科技就是，他们可在瞬间将生命体和物品传输到另外的地方去。而我们已偷到了他们的一些设备，我们可干扰他们的大脑，从而获得关键的信息来打开我们回家的出口。”“那么，你们需要我做些什么呢？”“Tommy，你是唯一可以完成这个计划的执行者。我们协助你避开守卫者的搜索，进入到他们的生化实验室，而这里就是最有可能找到我们回家出口的地方。”

与反抗军首领Elhuit交谈

“那么Jen怎么办呢？”“其实，Jen应该没事，因为守卫者需要一些人来做实验，而Jen可能正是这些实验品中的一员。如果你运气好的话，我们将在找到回家出口的同时，救出你的女友。”“好吧，看来我也只有和你们联手了。”女王微笑道：“那么，让我们开始行动吧。”

第12章 隐秘议程
Hidden Agenda

洞悉了该星球的一切，我感觉自己离目标更近了。离开反抗军总部，突然看见守卫者的身影在前方溜过，但无法抓到它，它跑得太快了。使用断手开门后，在里面可看到一把酸液枪，要得到它必须在两侧的房间里击毁弧光控制装置，在这之前要小心房间里天花板上的自动机枪。然后会经过有多道透明屏障的圆形建筑，通过的方法是先将身体置于中央的电梯间，然后灵魂穿过屏障去控制开关转动电梯间，这样重复几次即可通过此处。接着需要钻进一个箱子，里面是一间监控室，可从屏幕上看见实验室里束手待毙的Jen，我更加对女王的话深信不疑了。不能再犹豫了，穿越一间停尸房，接着又到了一处E型荧光失重轨道前，入口处有透明屏障保护，唤出灵魂到对面去关闭屏障，再回来走E型轨道中间的那条道。下轨道后猫腰走过一段闪耀着红光的通道，到达一间充满着各种管道的地下空间，这里交错着各种大大小小、粗粗细细的管道，看得我眼都花了，不过最终还是利用四处墙壁上的一些三片式蓝色荧光墙砖，来旋转空间找到唯一的红色时空通道入口。钻出管道空间后，外面是璀璨的星河，从一处有两块地板揭开的地方跳下去，尽头是一个平台，马上有小型攻击飞船来袭，干掉它们后，空中传来前面多次听到的那个神秘女子猖狂的笑声，最终的敌人，也就是女王所指的“守卫者”就是她吗？我并不清楚，只能转身进入后面的蓝色时空通道继续探寻星球的秘密。

第13章 生死逃亡
Jen

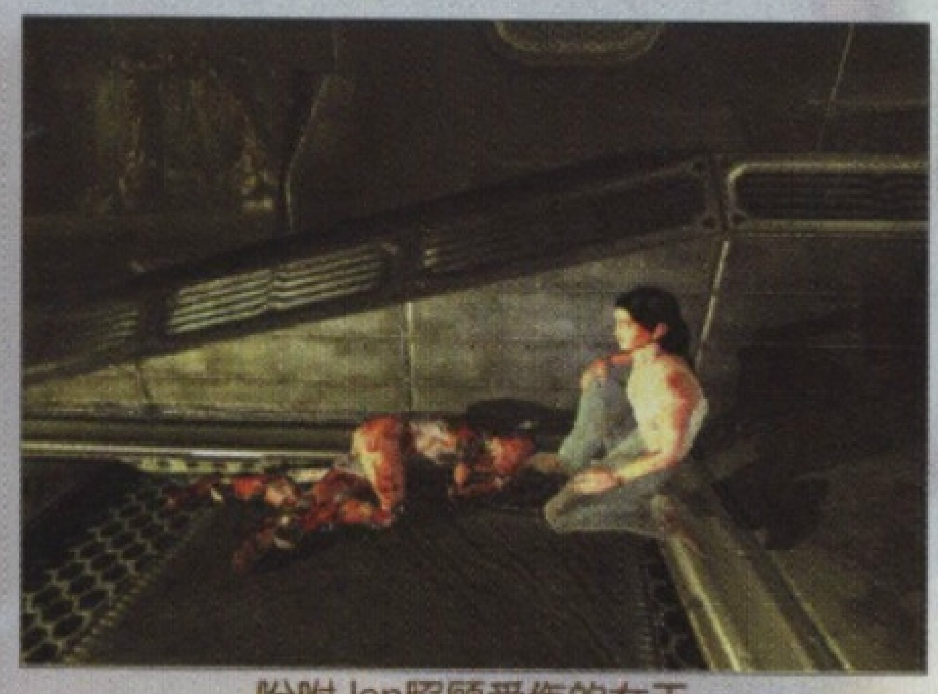
透明屏障真是无处不在，我的灵魂通过眼前这道门后，发现里面有一位老兄惨死在门口，他临死之前在地上写下了“2432”几个数字，看来这就是这道门的密码了。开门后，在左边有一道门开了一半，里面可取得弹药和补血。从正前方出去，然后钻进右侧的通风管道。出来后进入一间大厅，干掉一个生化人后，拿出断手试图打开前面的门，但却放出了房间里埋伏的恐怖敌人——半恐龙半人的杂交怪物，这家伙一共有两只，它们最厉害的武器是独臂大镰刀。干掉它们后，出去是一个弧形走廊，尽头的铁门暂时无法进去，而入口附近有左右两处透明屏障，让灵魂进入左边那扇门，弯腰从地板下面的通道爬过去，在尽头爬上地面，干掉这里的两名生化人，打开走廊尽头的铁门。然后我进到这里面来，使用另外



从这两块地板旁边跳下去

一台通道控制触摸屏让自己的身体移过去进里间，再穿越一串长长的荧光失重轨道，钻进最后的蓝色时空通道。

前路漫漫，这样兜兜转转，不料又回到了开始遇到半恐龙半人杂交怪物的房间，这次一下子冒出了4只怪物，真够麻烦。一番血战后，好不容易杀死了怪物们，房间中央降下一扇时空传送门，进去后发现Jen就被关押在这里，启动旁边的电脑将她解救下来。在大屏幕前试图联系女王，询问下一步该如何行动。屏幕上女王神色焦急："Tommy，不好了。守卫者发现了我们的行踪，它已经派出追捕者开始行动了，我们得马上离开这里……"话音未完，信号戛然而止，看来大事不妙。我抓住女友的手，从隔壁房间的蓝色时空通道入口跑了进去。


吩咐Jen照顾受伤的女王

第14章 邪恶黑幕
The Dark Harvest

我的行动还是慢了一步，等赶到反抗军总部时，Elhuit已躺在血泊中，奄奄一息："追捕者杀了进来，我的子民们死伤惨重。Tommy，你要答应我，一定要找到出口带他们回家。"我只能点点头，吩咐Jen照顾女王，自己往里面杀了进去。大批敌人不断出现，我边走边杀，前方似乎没路了，但突然墙壁上的两块钢板移开了，敌人从隔壁的地方冲了进来。对付这些小喽罗倒不在话下，但大厅中央有两只牛头怪依次跑了出来，这可是非常棘手的事情。当四周安静下来后，我正准备返回去看看两个女人怎么样了，可耳边Jen凄厉的阵阵叫声由远而近，原来她被一个飞天士兵抓住了，"放下她，混蛋。""哈哈哈哈……"那个可恶的女声又出现了，"跟我们合作吧，你别无选择，否则你的女友就是死路一条。"

第15章 步步危机
Following Her

飞天士兵抓着Jen朝前飞去，我在后面紧紧追赶。眼睁睁看着他们在窗外飞，可就是追不上，真让人着急啊。踏上一条荧光失重轨道，钻进时空通道，来到一个圆形的空间，这地方中央有一个升降铁屋，干掉四周的敌人后，从旁边的小门出去，在一侧踏上那个升降铁屋顶部的横梁，灵魂出窍去开启旁边的升降开关上2楼。2楼的核心区域是一个格斗场，周围有3个外形恶心的分泌口，当我走到这里时，分泌口会跳出一些四脚蜘蛛怪，干掉它们，同时在周围的房间里可得到第7件武器——火箭筒。

沿着荧光失重轨道离开这里，途中需要数次射击三片式蓝色荧光墙砖旋转空间，之后打开掌纹门禁到达了星球的动力室。动力室有两个巨大的活塞装置，沿着旁边的平台走过去，待第1个活塞锤缩回来时，跳过去到达两个活塞装置中间的部分，在这里的控制室内开启另一个活塞装置。这时会出现几个飞天士兵，消灭它们。待刚刚开启的第2个活塞锤缩回去时跳进去，到达里面的平台，在此平台的底端有一台控制电脑，操控它可使第2个活塞的尾部气锤


这里有一台控制电脑，操控它可使第2个活塞的尾部气锤停止运动

停止运动。然后从停止运动的这端跳过去，到达两个活塞装置中间部分的尾端。接下来就是最关键的部分，我需要等第1个活塞装置分离时，钻进这个活塞的尾部气锤管道，爬到管道中央时右拐进入岔道。时机一定要掌握好，快了不行，慢了也会被激光烧死。进入岔道后继续前行，尽头处是个分泌口，其两边各有一房间，左边的被两根粗铁柱挡住，而右边的开着，进去后灵魂出窍来到不能去的左边部分，打开这里的开关，那两根粗铁柱就会移开。走进去后

需要对付一群守候在此的敌人，最后使用绿色肉蛋炸开一个出口，进去继续找寻Jen。

第16章 魔幻立方

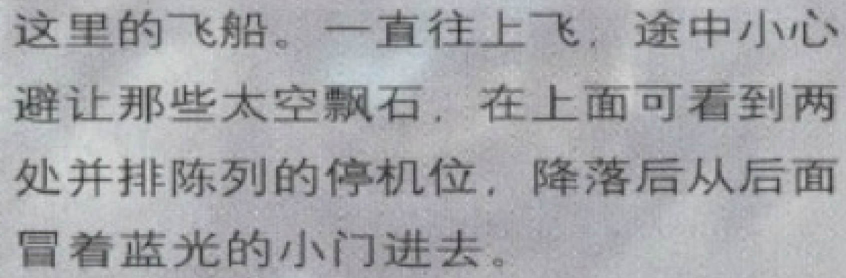
The Complex

此时此刻，Jen的叫声听不见了，不知她被抓到哪里去了，但我还是要继续前行。打开掌纹门禁进去后，再走几步似乎前面无路可去了，跳下地板蹲着沿几根管道前进，到达一个圆形房间，房间中央有一道光从天而降，半空中悬着一个轮胎样的物品。接着前进，进入中央有反应堆的地方，沿着周边走半圈，在尽头跳下去，这时中央的反应堆突然开始启动，强大的引力将下面的一些方块吸了上来，那些方块在中央高速旋转，一会儿就组成了一个巨大的立方体。我继续往下跳，发现自己竟然跳进了立方体内部。立方体的每一面都有一块闪光的部分，射击这一块，就会使得立方体向着这个方向翻倒。立方体的表面有一些缺损，缺损处连接而成似乎是一条弯弯曲曲的小道，小道的一端有一块荧光方块，我要做的就是通过翻倒整个立方体使这块荧光方块依次移动到小道的另一尽头，荧光方块经过的地方也会发出荧光，很容易判断你下一步该朝哪个方向翻倒立方体。


如何旋转魔幻立方需要一点点判断力

一番折腾后，立方体轰然解体，我沿着旁边的荧光重力轨道一直走到尽头，发现自己又回到了开始那个半空中悬着一个轮胎的房间，不过此时房间内出现了一个贯穿轮胎的绿色光柱，走进光柱内部就会被吸到另外一个地方去了。出来后看见一艘黑色的飞船从天花板上飞出去，接着往前走，看见护栏上有一个透明的触摸屏，屏幕中央有一个绿色的按钮，按动后看见前方的两端各伸出一截栈桥，它们接触后又很快地弹回去了。首先让身体站在栈桥一端边缘，然后唤出灵魂去按刚才的绿色按钮，当栈桥伸出去时，赶紧灵魂归位，在两桥接触的瞬间跳到对面去。过去后发现到了一个封闭的空间，里面有一高一矮两个透明的箱子，按动旁边的电脑可使该房间颠倒过来，再推动两箱子到出口旁边垫脚，跳上半空中的出口离开此处。爬上来进入了一个异常重力迷宫，这里四处都有镜子，你看见远处有人过来，一定要看清楚是否是敌人，也许就是你自己的幻像，贸然开枪甚至有可能就是自杀。接下来是一个巨大的地下通道，小心不时冒出的飞天士兵，推动一个绿色肉蛋炸开前方的桥梁屏障，然后从桥梁往下跳，下到底后驾驶停在这里的飞船。一直往上飞，途中小心避让那些太空飘石，在上面可看到两处并排陈列的停机位，降落后从后面冒着蓝光的小门进去。


前方是你的幻像，不要轻易开枪，可能会伤及自身哦



第17章 飞行时间

Ascent

进入房间后，有4道红色的激光拦住了去路，还是利用魂灵去关掉激光，进去后来到飞船传送区。先从右边进去到靠墙的地方使用断手开门，再进去开启飞船传送开关。这时可看见外面传送区中央出现了一个绿色光环。返回传送区，在左边找到飞船，驾驶它由下向上钻入那个绿色光环。飞行一段距离后需要下船打开前面通道的开关，之后继续驾船飞行，飞到接近顶部的区域发现前面无法通行了。好在附近有一处被几个箱子杂物堵塞的通道，使用飞船的超强吸力清除障碍，飞进去。途中有个地方需要下船使用断手开门，这样一直飞到建筑物外面，不远处有一个小星球，驾驶飞船降落在这个小星球的一根高高的天线旁。下船沿着地面的管道走到另外一根天线处（旁边有一路灯），这里的平台上有一通道控制触摸屏，开启它，然后驾船离开小星球。刚才从其中飞出来的星球建筑物上有一处喷射着炽热蓝色火焰的地方，在这下方有一处停机坪，飞过去降落在那里并且在附近启动一处开关，透过玻璃窗，可见建筑物内部的某设备外壳打开了，再坐上飞船飞入隔壁的长方柱形玻璃传送盒内，那里同样有一个绿色光环。当所驾驶的飞船被固定后，传送开始了，飞船将返回星球建筑物内部，到达后迎接我的却是一群敌人的小型攻击飞船。战斗之后往左走，这里一个巨大的出口源源不断喷射出蓝色的气体，要想过去需要利用附近的两处三片式蓝色荧光墙砖。进去后关闭喷气的闸门，这里面其实是星球的重力平衡中心。白色的激光由前后左右4道支线汇集，击毁这4处发光管就可让重力平衡中心停摆，但同样也让四周漆黑一片。打开打火机，靠着这微弱的光芒返回去，在走廊尽头发

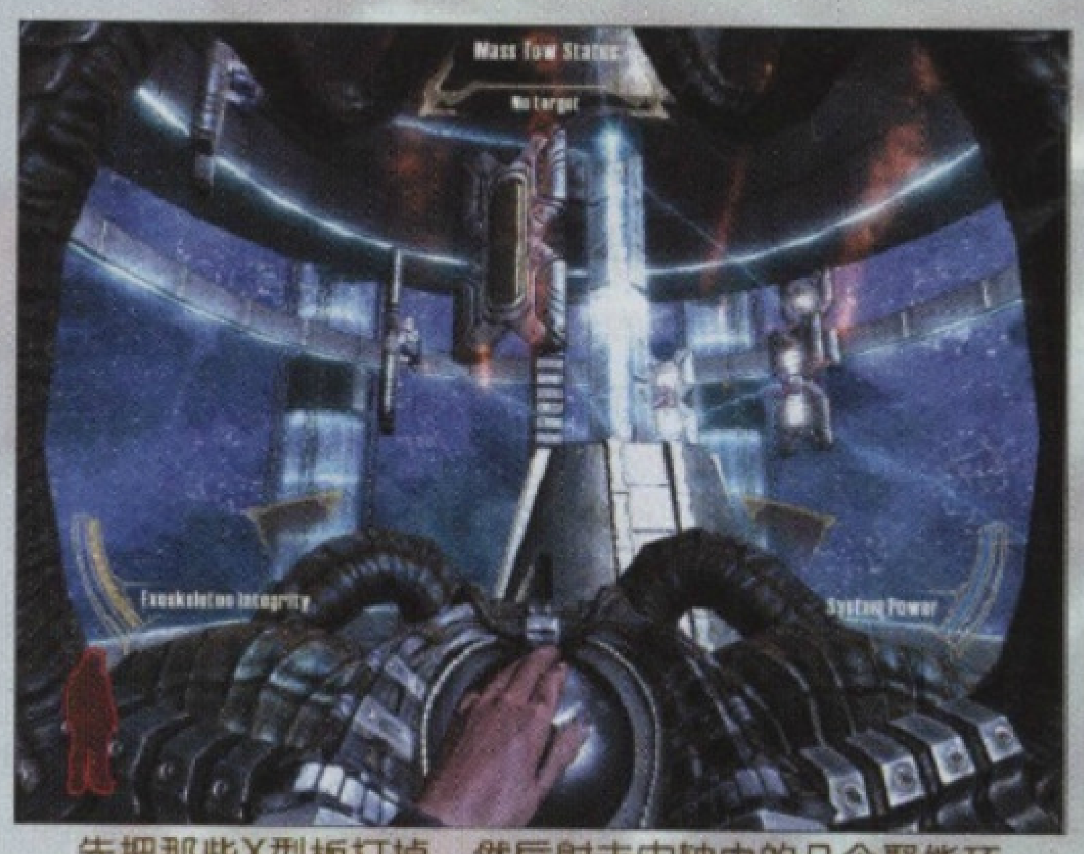

在前面的小星球上降落

现前面的门关上了，但天花板上有一个蓝色时光通道。仔细搜寻一下，可在走廊的另一头天花板上发现三片式蓝色荧光墙砖，利用它颠倒此处空间，就可进入刚才的时空通道了。

第18章 重力中央
Center of Gravity

这一段开始的路程平淡无奇，只有几个四脚蜘蛛怪跳出来挡路。干掉几个外星士兵后，钻进有一个士兵出来的红色时空通道，来到建筑物外面，沿阶梯下去，左边是断桥，一直到底是一处升降平台，把身体留在那，灵魂出窍通过刚才的断桥到对面启动那里的开关，身后会出现另一个时空通道，我的魂魄进去后发现回到了刚才的屋内，在这里启动室外的那处升降平台开关，让它升上去。然后钻进一个箱子，跳入地洞，前方没有去路了。不过，好在头顶上有三片式蓝色荧光墙砖，翻转空间后，爬上一扇小门出去，注意别掉入火坑。之后往左走，前面的路被陨石毁坏了，唤出灵魂到对面开启荧光重力轨道，然后到右边去走上轨道，绕一大圈终于穿过了刚才坍塌的地段。驾驶停靠在这里的飞船，升空后第1件事是打坏红色的光柱，然后继续往上飞。飞出去后看到后一个被透明屏障包裹着的小星球，就像一个球形棒棒糖一样插在那。下飞船沿管道走上小星球，让灵魂进去先关掉保护屏障，再找到一处门禁开关，启动后再驾驶飞船往前面飞进那红灯闪闪的巨大通道。

飞进去不远，可看见有两颗小小的星球被两组并行的巨大管道串了起来，在两颗星球中间的区域降落。然后沿管道走到上面那颗星球去，小心不要掉进那冒着蓝光的地洞，到达后在那里打开对面的两处排气孔，然后走回刚才降落的地方驾驶飞船飞进那组排气孔。穿越排气孔后，最终来到星球的中心供电转子装置，许多X型的金属板围绕着中央的一根冒着白光的中轴转动。先把那些X型板打掉，然后射击中轴内的几个聚能环，一直把这里完全破坏。那个神秘的女声又出现了，这次有些气急败坏："坏家伙，你惹了大麻烦了。""哈哈，这正是我要干的。"我虽然开心，但首要任务还是离开这个是非之地，驾驶飞船从上面的管道空隙飞出去，降落后从一处蓝色时空通道逃之夭夭。


先把那些X型板打掉，然后射击中轴内的几个聚能环

宽广的3层大厅似乎有许多红色的时空通道

第19章 永失我爱
Resolutions

越来越接近星球的内部了，耳边又传来了那个冷酷而熟悉的女声，"你忘了那个老家伙的提醒吗？你这是在自寻死路。"我默不作声，想看看这厮究竟想说些什么。"我已经察觉到你的潜力了，这也是我为何屡次放你一条生路的缘故。其实我是在帮你，你可能没感觉到。你的女友和我在一起很安全，一个美好的未来在等着你们呢。""去你的，你这个恶魔。"黑暗中通道在依次为我打开，一切就像是幻境中一样，我无比勇敢地往前走去。

接下来进入一间宽广的大厅，这里分上中下3层，似乎有许多红色的时空通道在前方，我走过去，突然白光一闪，原来这是那个女人设置的幻境，她狞笑道："你果然有决心！好好分辨一下道路吧，你应该会找到你的女人的。走错了，你将万劫不复哦。"前面的道路由一块块钢板组成，在断开处已很容易知

道应该唤出灵魂去打开机关，每层都有几块单独的荧光地板，让肉身站在上面，灵魂去启动开关。如此反复多次，从下层一直上到顶层，就要接近那个红色的时空通道了，“哈哈，你又上当了。”她的话音未落，我已找到了后面真正的出口。

从这里进去后，沿途消灭不少四脚蜘蛛怪，还得特别当心天花板上的自动机枪，在最里间启动荧光重力轨道，然后返回来走上轨道往下而去。下面不仅仅有许多持枪战士和四脚蜘蛛怪，还有那些飞天士兵和恐怖的半恐龙半人杂交怪物，将它们统统消灭后，大厅中央出现一个蓝色通道。进去后远远地听见Jen的惊恐叫声，她似乎坐在一个机甲兵器内部。“Tommy，救我，我感觉不到我的腿了。帮帮我！”当我走近时，机甲兵器外壳打开了，“上帝啊，Jen，你怎么变成这样了。”可恶的敌人已把Jen和怪兽杂交成一个生化兵器了。“我不能控制它，Tommy，怎么办？快跑，她想利用我杀了你。”


可恶的敌人已把Jen和怪兽杂交成一个生化兵器了

对方步步进逼，我只能和Jen……不，这不是她，这个怪物决一死战了。我一边躲避着它的进攻，一边使用各种武器攻击它，眼看着它已大量缺血，即将丧身之时，怪异的事情发生了：怪物两边的机关枪突然放出强劲电力，它一会儿竟然又完好如初了。看来首先要打击它的两臂，彻底击毁它的自我修复能力。终于，怪物倒在了地上，Jen也只剩下一口气了。“杀了我吧，亲爱的，我已经不是Jen了。”我心如刀绞，犹如万箭穿心。“快点动手吧，不要犹豫，别让它又复活了。”“Jen，I love you。”我最后一次看了看心爱的女人，对准她举起了武器……

第20章 誓不低头
Oath of Veageance

感觉世界已毁灭了一样，我昏昏然醒来后，发现自己回到了祖父的身边，族群的精神归宿。祖父肯定知道了这一切，我感觉非常疲劳，一句话也说不出。“黑暗势力即将侵袭这块大陆，先辈的精神一定能保卫圣洁之地。你怎么样？孩子。”“我需要加强自己的能力，爷爷，我希望变得更强。”“好的，我们得马上行动，去灵魂洞穴吧。”

我马上进入那个神秘的洞穴，在里面得到了印第安部落的羽毛头饰，与此同时，我的体力大大增强了。这时，外面一阵杂乱的炮声，敌人来了。可恶的追捕者循着我的行踪追了过来。祖父说得一点也不假，只见他在洞口筑起灵气屏障拼死抵抗外面的敌人，不过他一己之力终究敌不过敌人的轮番进攻。我冲出山洞，与来犯之敌决一死战，最终歼灭了大部分来敌。Jen已死去，复仇的想法在我心中激荡，我决心直捣黄龙，杀回他们的老巢。


祖父在洞口筑起灵气屏障拼死抵抗外敌

第21章 直面死敌
Facing the Enemy

这个罪恶的星球对我而言已没有太多秘密了。冲进来后，在停靠着几艘敌人飞船的地方杀死这里的守敌，穿过一处时空通道，前面的走廊有两个触摸屏，按动任意一个，其后面旋转的圆筒内部就冒出白光，此刻迅速唤出灵魂，使用灵力战弓对准冒白光的地方射出一箭，此圆筒顷刻间坍塌了。迅速通过这里，即使途中有某些地段断开了也无法阻止我的前进。

来到了一处圆形大厅，我深信这就是看守者藏身之所，“给我滚出来，混蛋！”只见大厅中央的地下有许多铁板旋转着升了上来，最终形成了一个圆盘形整体。几团白色弧光包裹着神秘的看守者最终现身了，“许多世纪以前，你们的地球不过是一块贫瘠的土地。是我们播种和打造出文明的世界，像地球这样的地方我们还拥有许多许多。你们不过是我们种植的果实，是我们的消费品。我们拥有你们。”“我是切诺基民族的战士，没人可让我屈服。”“可笑，你们人类是低等的生物，而你就是我的战利品，受死吧。”“谁胜谁负还不知道呢，来吧！”

看守者露出了真身，一个两足的怪物。它发射出灼热的红光试图打击我，我利用周边地形与其周旋，并最终将他打翻在地。但此时的空间突然翻转，我跌了下去，很快爬起来继续前进，难道这厮并未死去？在最后的大厅里，两侧的墙壁上许多怪物探出上半身在那里张牙舞爪，那个女声又出现了：“你以为看守者死去了？没那么简单，看看你眼前的这些，他们都是看守者。而你，不过被我玩弄于股掌之间。来吧，Tommy，你是我的，逃不掉的。”


几团白色弧光包裹着神秘的看守者现身了

第22章 最终一战
Mother's Embrace

我决不相信宿命的安排，那个女人应该马上会现出她的本来面目。我来到一个圆形陨石前，这颗陨石上有

许多发光的装置，“看吧，Tommy。地球原本就是这个样子……”我已没功夫听她唠叨，直接登上旁边的飞艇，利用电弧来攻击那些陨石上的发光装置（按方向键控制飞艇方向，按鼠标右键靠近陨石，按鼠标左键电击目标）。我发现：只有靠近它们打击才有效（击毁后该装置就会冒出长长的红色火焰），最终将所有发光装置摧毁。只见眼前白光闪耀，陨石崩裂了，神秘的幕后黑手——外星女神出来了。

外星女神坐镇于一个由六角形玻璃和钢板组成的球体中，我先用灵力战弓将六角形玻璃射成泛白色，然后再用枪支射击，将玻璃逐片破坏，这样才能对付到里面的外星女神。当绿色玻璃球被我打爆的瞬间，整个空间也发生了异变。

等我再次睁开眼睛，发现自己处于太空中一块飘浮的陆地上，外星女神驾着她的五足坐骑在半空中来回穿梭。她的攻击威力巨大，同时防御力也极高，似乎没有什么武器可伤害到她。这时候我注意到这飘浮的陆地上有3处浮雷发射井，按动发射井旁边的开关，每次可发射一颗悬在半空中的浮雷。待外星女神飞近浮雷时，迅速射击浮雷，其爆炸后会将外星女神炸晕一阵，这时马上以最猛烈火力袭击她，让她受到致命打击。

当外星女神末日来临的那一刻，她似乎无法相信这事实，“看看你都干了些什么，Tommy。我的使命结束了，而你，必须在这世界上与这伟大的能力结合起来，把这文明传承下去。曾经，我也是和你一样的人类，他们选中了我来统治这宇宙间最伟大的文明。你其实就是我选定的接班人，你没有意识到这一点吗？你无法想象它的威力……”我似乎也进入了一种迷离状态，感觉到周身承受了巨大的压力，压迫得自己喘不过气来。冥冥中，祖父的声音传了过来：“快放弃吧，孩子，这能力是一种幻觉，接受它你将付出终身的代价。”



外星女神驾着她的五足坐骑在半空中来回穿梭


反抗军首领Elhui一挥手，久违的蓝色时空通道出现了

“但是，如果我拥有这能力，我可做很多事情啊。”“听命于你的本性吧，别让欲望搅晕了你的头脑。”我仿佛觉得脑袋都要炸掉了，脑海中许多经历和过程在一幕幕快速回放。

终于醒来了，我的眼前是祖父慈祥的模样，“你终于战胜了欲望，孩子，你成功了。”我的本能拒绝了外星女神要转嫁给我的超能力，周边的一切都平静了，此时Jen也出现了，她告诉我：她感觉非常舒服和开心。但我们都知道，人鬼殊途，两个人永远不能在一起了。

尾声

6个月后，我重新修建了“弓箭手”酒吧，和以前的完全一样，但Jen永远不再是这里的招待了。这天，我一个人呆在酒吧，回忆起过去的一切，突然，Elhuit出现了，“老天，你没死吗？”她微笑道：“我们终于修建了那个入口，但和以往我所期待的方式不太一样。我被他们所拯救，他们知道你的威名，所以派我来寻找你。你应该做些什么，你知道你有这能力。”“你说些什么啊，我们这里可没人知道我的经历啊，我对谁也没说过。”“你不知道，你在我们那个世界里威名赫赫。他们急切地想见到你。跟我来吧，让我把他们介绍给你。”她一挥手，久违的蓝色时空通道出现了，权力和欲望的诱惑无人可抵挡，掠夺者的历史看来必定要延续下去。P



地牢围攻II——破碎世界

■游侠创作室 奥杰（本刊特约作者）

前阵子仔细把玩了《泰坦任务》，没想到紧接着又一头扎进了《地牢围攻》的世界。与前者横贯欧亚非，英雄足迹游走帕台农神庙、克诺塞斯迷宫、大金字塔、巴比伦空中花园以及中国万里长城等古文明奇迹不同，后者更着重于奇幻故事，而非神话传说。因此，《地牢围攻II——破碎世界》为我们展现出的世界要比《泰坦任务》显得更为光怪陆离，而冒险程度自然也更为紧张激烈。尽管《破碎世界》的游戏时间仅为10小时左右，但新增的种族、职业、技能和魔法等却能直接应用于原作，对于没玩过原作的玩家自不必说将会感到新鲜，即便对于玩过原作的玩家来说，扮演新种族、新角色，施展新技能、新魔法，再将原作打穿一遍应该也不失为一件乐事。更何况，资料片的游戏难度提升了一个台阶，初始阶段就要扮演40级的角色，面对40级左右的敌人，如果先前没有好好研究一下游戏技巧，相信你肯定会手忙脚乱，力不从心。

《破碎世界》的故事内容紧接着原作进行，除了随着剧情发展出现的新增队友外，原作中的大多数队友角色仍将出现于资料片中。玩家既可利用新增游戏内容重新“温习”原作，也可将原作中的角色转换到资料片中，继续使用先前的存档进行游戏；或者直接使用资料片预先设定的6个角色进行游戏。

良品 总评 7.1

制作	Gas Powered Games
发行	Take-Two Interactive
载体	CD×1
类型	动作角色扮演
语言	英文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：7.0　上手精通：7.0　画面：7.5　音效：8.0　创新：6.5　剧情：6.5

配置要求
CPU：Pentium 4 1.8GHz
内存：512MB
显卡：128MB以上
硬盘：1.5GB

新增内容介绍

1.种族： 增加矮人（仅为男性）。

2.职业： 增加两种复合职业——岩石之拳（Fist of Stone），自然魔法辅助型战士；血刺客（Blood Assassin），战斗魔法辅助型弓箭手。


浩劫之后初试身手

复合职业是将两种职业技能混合起来的新型职业，具有自己独特的技能、魔法和绝招。复合职业相对于单一职业来说更为复杂，同时也更为灵活强大。复合职业角色具有一个主职业和一个辅职业，通过战斗，两个职业都能获得经验，但主职业的升级速度更快一些。岩石之拳的主职业是近战，辅职业是自然魔法，将自然魔法师的地系魔法和治疗魔法，与战士的力量和耐力结合起来，既能使用地系魔法扰乱敌人，同时加强自己的装甲，又能在每次攻击敌人时产生地震效果。岩石之拳是纯防御型“坦克”的修改版。这种职业的技能和绝招主要偏向于防御（增加生命值和装甲）。对于岩石之拳来说，武器和盾牌的组合，加上防御型武器附魔效果，是标准武器和盾牌战士的绝佳替代，并且可替代纯恢复型自然魔法师；血刺客的主职业是远程攻击，辅职业是战斗魔法，将远程攻击与血魔法和黑暗符咒结合起来，牺牲自己的生命来加强攻击。血刺客是弓箭手和战斗法师两种职业的结合，拥有特殊的诅咒武器附魔法术“标记”，激活法术，被刺客击中的目标将全部留下标记。对于这些目标，刺客能造成额外的伤害，并且通过使用制裁（Execute）绝招造成巨大伤害。

岩石之拳和血刺客所拥有的特殊技能都要求其两种职业到达一定等级才能学会——岩石之拳要求近战和自然魔法达到特定等级，血刺

客要求远程攻击和战斗魔法达到特定等级。如果激活武器附魔效果，复合职业角色就可同时获得两个职业的经验，并且这些魔法还能增强施法者的绝招，让其具有特殊能力，因此要尽量使用附魔武器。不过每次只能激活一种武器的附魔效果，它不包括于角色每次能激活的两种自然魔法之内（武器附魔效果能自动施展）。另外，复合职业还能学会“1点”技能。这种强大的技能能明显加强岩石之拳或血刺客的能力。正如技能类别名称所示，在“1点”技能上只能花费一个技能点，技能图标也区别于其他技能，不是四方形，而是八角形。



遭遇强敌团结作战

3.反应物配方（Reagent Recipes）：反应物配方可让附魔师制作出特殊物品。当你按照反应物配方将装备与特殊反应物组合起来之后，可制作出强大的独特装备或套装，效果比先前的附魔装备高出很多。在日志中可查看反应物配方列表，某些反应物需要完成特定任务获得，而其他的反应物则散落于游戏世界的角落中，或者通过打怪获得。在冒险过程中，注意留心收集反应物列表，尽管反应物收集起来比较困难，但附魔出来的物品非常珍贵。

4.魔法：魔法书栏数没有变更，仍为10个，但主动魔法、自动施展魔法和备用魔法的栏数有所调整，具体为4个主动魔法+4个自动施展魔法+2个备用保留魔法。

5.技能：技能最高等级提升为30，但每个级别的技能效果有所调整。也就是说，资料片中的30级技能效果并不比原作中的20级技能效果高出多少。

6.绝招：对原有4个职业的绝招重新进行了平衡，并增加了两个新职业的绝招。

7.训练者：Dryad Outpost中头顶蓝色曲线箭头的家伙能为队伍中任何角色清洗技能点。

8.队友：增加3个全新队友——矮人、血刺客、法师。

9.宠物：增加两种全新宠物，可从Dryad Outpost的宠物商人处购买。

Kohl Beast：5000金。近战，挥爪。绝招——暴风，4秒内增加攻击速度和伤害，恢复速度正常。

光环——死亡打击，增加近战和远程攻击致命一击的频率和伤害。Kohl Beast的光环特技非常实用，它是近战和远程攻击职业的最佳选择。

Pack Ram：4000金。近战，踢。绝招——地震，释放冲击波，伤害并击晕敌人，恢复速度缓慢。

光环——果断，增加队友最大生命值和力量。Pack Ram是Pack Mule的“升级版”。与骡子相比，不但可驮运物品（尽管驮运物品量有所减少），还具有实用的光环和绝招，是一个不错的伙伴。

10.其他：新怪物、新物品、新装备（包括新套装）、新故事。

经验心得介绍

1.全面探索地图，主路上有很多分支道路，仔细探索，能找到很多附魔材料。

2.注意怪物属性，调整相应战术。

3.对付强敌时一定要使用同步模式（Mirror）集中全部力量攻击敌人，对付弱敌时可使用攻击模式（Rampage），让队友自由进行攻击。由于资料片游戏难度较高，后一种情况不会经常出现。

4.充分利用绝招干掉大批敌人（用范围攻击）或敌人头目（用强力攻击）。

5.用不同颜色标记的敌人表示不同等级：

绿色——与玩家级差低于5级以上

蓝色——与玩家级差低于2～4级

黄色——与玩家级差低于1级或高于1级

橙色——与玩家级差高于2～4级

红色——与玩家级差高于5级

6.学会计算每秒伤害（Damage Per Second，即DPS）的方法。DPS的计算公式如下：

（武器最大伤害+武器最小伤害）÷（2×速度）

速度是指武器的速度——

Slow=0.9，Normal=0.73

Fast=0.67，Faster=0.625

例如，比较弓和十字弓之间的DPS。弓是速度较快威力较低的武器，十字弓则是速度较慢威力较强的武器。如果34级的弓箭手分别使用伤害力97～165的十字弓和伤害力78～134的弓进行比较，弓的攻击速度是Faster=0.625，而十字弓的攻击速度是Slow=0.9。那么按照公式计算：

十字弓的DPS=（165+97）÷（2×0.9）=145.5

弓的DPS=（134+78）÷（2×0.625）=169.6

显而易见，在等级相同的情况下，使用弓要比使用十字弓效率高一些。下面再比较一下34级战士使用单手武器和使用双手武器时的DPS，计算如下：

操作键指南

A键：向左旋转镜头	**D键**：向右旋转镜头
W键：向上旋转镜头	**S键**：向下旋转镜头
-键：拉远镜头	**=键**：拉近镜头
H键：引用生命药剂	**M键**：引用法力药剂
I键：角色视窗	**J键**：探险手册
Esc键：游戏选单	**1～6键**：启动绝招1～6
0键：上一个绝招	**9键**：下一个绝招
G键：队伍命令攻击模式	**F键**：队伍命令同步模式
R键：重整队伍	**Z键**：捡起所有物品
回车键：聊天视窗	
F1～F6键：选取队伍成员1～6	

双手武器DPS=（143+90）÷（2×0.9）=129.4

单手武器DPS=（105+67）÷（2×0.67）=128.6

很明显，两种武器的DPS几乎一样。可是单手武器可让战士腾出一只手来使用盾牌，从而大幅度提高护甲率。而双手武器只是能有机会打晕敌人，或者在使用残暴一击时发挥作用。

通过以上分析可看出，装备武器时最好先按照公式计算一下，这样可挑选出DPS高的武器，或者在DPS基本相同的情况下，挑选DPS虽低一点，但具有其他增益的武器。毕竟，敌人死得越快，你就越安全。

8.经常暂停游戏，可更好地观察角色的生命和魔法，以及目标敌人，还有物品、技能等。

9.带足生命药水和魔法药水。

10.队伍合理组成。冒险过程中将遭遇各种各样的敌人，它们会造成不同类型的伤害。比如，队伍中只有战士和弓箭手，如果遇到抵抗近战和弓箭攻击的敌人就会陷入麻烦。所以队伍中最好有多种职业，比如战士、弓箭手、战斗法师和自然法师。其中战斗法师是最具战斗效率的职业，能造成死亡、火焰和闪电魔法伤害，还能诅咒敌人。另外再带上一个肉盾型的宠物，可吸引敌人火力。

11.经常使用召唤传送器（Summon Teleporter）魔法。

12.充分利用小地图，地图上的各种标识如下：

绿点：友好的NPC。

蓝点：可以交互的物品（按钮、拉杆、门等），或者地面上的宝箱以及试剂和处方等。

金星：主线任务。

银星：支线任务。

金色箭头：表示当前主线任务的方向。

故事背景

远古时候，毁灭者萨拉莫的利剑与守护神阿苏奈的坚盾激烈撞击，造成了大地迸裂，无数人为之丧命，使得灵魂之河充满了灵魂的奔流。一千年后，愚蠢的法帝斯在黑暗巫师的引诱下找到伟大的萨拉莫之剑，妄图利用神剑的威力统治世界。可是在英雄们的奋勇抵抗下，法帝斯的妄想破灭，最终命丧萨拉莫之眼的冲击之下。然而事情并未就此结束，和平和秩序并没有来到亚兰纳大陆。虽然英雄消灭了法帝斯，却中了黑暗巫师的奸计，使得萨拉莫之剑与阿苏奈之盾全部落入黑暗巫师手中。于是，剑与盾再次碰撞，引发了第二次毁灭性灾难，使得亚兰纳大陆上的人们不得不生活于破碎世界的水深火热之中……

第一幕

剧情梗概

正所谓画龙画虎难画骨，知人知面不知心。没想到，一路指引帮助英雄追杀法帝斯的阿苏奈学者竟然是黑暗巫师。这个邪恶的家伙诓骗英雄与愚蠢的法帝斯进行决战，趁机拿走了萨拉莫之剑和阿苏奈之盾。这是一场酝酿已久的阴谋，结果可想而知，剑与盾的碰撞造成了亚兰纳大陆上的第二次浩劫，还未曾明白怎么回事的人们再次陷入水深火热之中。



坎莱德的死亡光环杀伤力极强

昨晚，英雄下榻在亚曼露附近山脚下的树精灵哨所。清晨，从睡梦中醒来，听到外面激烈争吵的声音。离开帐篷，看到博克一脸愁容。原来博克的兄弟坎莱德最近着了魔，不断做出一些让人匪夷所思的事情。树精灵忍无可忍，决定猎杀博克。博克恳求英雄在树精灵之前找到坎莱德，向他问清楚到底发生了什么事情。

离开哨所，穿过诅咒山谷，进入毁灭丘陵，找到发疯的魔法师坎莱德。英雄向坎莱德询问事情的来龙去脉，但坎莱德几番呓语之后向英雄发动攻击。没办法，英雄只好杀死已迷失本性的坎莱德，然后将不幸的消息告诉博克。伤痛之余，博克提到坎莱德是在他的老师挑唆之下才变得疯狂，而那个老魔法师在坎莱德发疯之后也不见了踪影。谁会具有让坎莱德发疯的力量呢？英雄不由自主地想到了黑暗巫师，这个被自己追踪了一年的家伙，终于露出了行踪。于是，英雄带着从坎莱德身上得到的坎莱德之杖，回到毁灭丘陵，使用权杖打开封印的山洞，穿过灰尘洞穴，到达凯尔瓦兰荒地，追踪到坎莱德的老师——邪恶的黑暗巫师。原来，这个家伙自从引发了浩劫之后，一直在按部就班地进行着自己的邪恶计划，妄图让远古种族重新占领亚兰纳大陆。眼下，黑暗巫师正准备侵袭精灵居住地亚曼露城镇，让精灵成为邪恶计划的牺牲品。



英雄干净利落地干掉黑暗巫师的爪牙提克拉克后，返回树精灵哨所。从哨兵提拉尼口中得知，要想去往亚曼露城镇，必须得到典狱长瑟利亚的批准。如今，瑟利亚正在阿利斯高地猎杀另一个疯狂法师，提拉尼将前往阿利斯高地的口令告诉了英雄。于是英雄离开城镇，进入阿利斯峡谷，向树精灵雕像守卫说出口令，得以穿过哈库通道，来到阿利斯高地，找到正在与魔法师塞勒伯海尔战斗的典狱长瑟利亚。一番激战之后，英雄将魔法师塞勒伯海尔打倒在地。

主线流程

第一章 魔法师坎莱德（Kanred the Mage）

任务：与Burk交谈。找到魔法师Kanred，尽力向他问明情况。打败魔法师Kanred。返回树精灵哨所，告知Burk。

流程：在Dyrad Outpost中转一

圈，不但可发现很多老朋友，还会遇到训练者和F&K Society Representative。先前提到过，训练者可为队员洗技能点，而F&K Society Representative的作用则有两个：一是使用Agallan Tablet进行交易，从这里购买套装或独特物品（Agallan Tablet可在冒险中找到），二是可在PC版《破碎世界》和PSP版《痛苦王座》（Throne of Agony）之间进行物品转换。

带上合适的同伴，从哨所南门出来，进入Blasted Valley，一直向南


遭到蜘蛛怪的围攻

走，来到Blighted Hills，找到魔法师Kanred。Kanred的瞬间移动魔法将造成很大伤害，甚至可秒杀魔法师和弓箭手。因此当Kanred瞬移到队伍中间时要快速跑开，然后向他发动攻击。杀死Kanred之后返回哨所，与Burk交谈，得知利用Kanred's Staff可打开一些封印的洞穴。

第二章 魔法师的老师（The Mage's Tutor）

任务：在Blighted Hills使用Kanred's Staff打开魔法封印的洞穴。寻找并对抗Kanred的老师，打败流氓魔法师Morden Gral。与Sentinel Kirani交谈，得知如何前往Aman'lu。

流程：传送回Blighted Hills-North，打开东面的洞穴入口，穿过Dusty Cavern，进入Kelvaran Waste。一路向东走，先后经过Kelvaran Waste-West、Kelvaran Waste-Central和Kelvaren Waste-East，找到魔法师Kikrak。Kikrak的攻击方式与Kanred相似，瞬间移动魔法，杀伤力非常大，并且还有一个召唤怪物帮忙。先杀死召唤怪物（需要杀两次，小心怪物第一次死后的爆炸），然后像对付Kanred一样干掉Kikrak。

第三章 寻找瑟利亚（In Search of Celia）

任务：将哨兵Kirani（提拉尼）教授的口令告诉Arinth's Heights的Guardian Statue。找到Warden Celia。消灭Celeb'hel。劝说Warden Celia打开通往Aman'lu的道路。

流程：在哨所东侧的穹顶建筑中找到Kirani，与她交谈，得到通过Dryad Guardian Statue的口令。从北门离开哨所，进入Arinth's Gorge，经过Arinth's Gorge传送器，来到一个被藤蔓封住的洞穴前。向树精灵雕像说出口令，穿过Hak'u Tunnels，一路攀登到Arinth's Heights顶端（中间经过3个传送器，分别是Arinth's Heights-Lower、Arinth's Heights-Upper和Arinth's Heights-Summit）。来到山顶，找到疯狂魔法师Celeb'hel。他的攻击方式与Kanred、Kikrak非常相似，只不过魔法杀伤力更加强大，即便不使用瞬间移动魔法进行攻击，也会造成很大伤害。将Celeb'hel打败后，与Celia交谈，进入下一幕。

支线任务

寻找失踪的矮人（Hunt for the Lost Dwarves）

Yoren Glitterdelve是一个来自Ehb的矮人，他正在寻找Glorydeep Dwarves，那是一大批已150年没有消息的矿工。Yoren认为这批矿工故意断绝了与Ehb的联系，或许是为了隐藏他们发现的巨大财富。Yoren一心想要追捕到失踪的矿工，按照矮人矿工公会的规定将他们绳之以法。

任务：寻找Lost Dwarves的线索。将发现的线索告诉Yoren。将Yoren带到废弃的矿井。探索隐蔽处所，找到进入Glorydeep Mine的通道，还找到一些关于Glitterdelve家族命运的消息。

流程：在哨所与Yoren交谈，得到任务。从哨所向南走，穿过Blasted Valley，进入Blighted Hills。在进入Blighted Hills之前向东走，找到废弃的矿井，发现失踪矮人的线索。然后返回哨所，让Yoren加入队伍。传送到Blighted Hills-North，向北走，过桥，然后向东走，进入Abandoned Mine。在矿井里面，靠近北面的墙壁，Yoren将打开一个秘门，拿到失踪矮人的日志。稍后，在第三幕中进入Glorydeep Mine，让Yoren加入队伍，与第一座桥左侧房中的Rockmover交谈，完成任务。

失踪（Missing）

Soram是一个人类难民，携妻带子生活在树精灵哨所。前几天，妻子Eliza离开哨所，为儿子采摘浆果，但一直没有回来。树精灵卫兵不让Soram离开哨所，他只能耐心地等待。

任务：寻找Eliza。将Eliza的小盒带给Soram。

流程：在哨所的东南角与Soram交谈，得到任务。不过需要得到Kanred's Staff和树精灵雕像口令之后才能进行任务。传送到Blasted Valley-South，向北走，过桥，向西转，发现一个被魔法封挡的洞穴。利用Kanred's Staff穿过魔法封印，在洞穴深处找到一扇树精灵雕像看守的大门。与雕像交谈，说出口令，打开大


发现闪光的魔法书

门，发现已变成怪物的Eliza。杀死Eliza，返回哨所，将实情告诉Soram。Soram不相信Eliza变成怪物，发动攻击。将Soram打倒，完成任务。

卢米拉的特殊配方（Lumilla's Special Recipe）

过去的一年，女巫Lumilla非常忙碌。她将自己的商店搬迁到哨所，并


强攻摩登破坏者营地

且掌握了一些新的附魔技巧，其中包括反应物配方（reagent recipes）。这种配方能让她创造一种新的附魔技术，如果你能为她找到一些材料，她将非常高兴进行精彩的演示。

任务：找到一些Ash Leaves、Sage Liniment和Gardenia Leaves，交给Lumilla。

流程：女巫Lumilla所需要的材料可在哨所南面找到。将材料交给女巫，得到一个附魔配方和一个可加持戒指，完成任务。

自然学家艾萨拉的研究（Naturalist Ithara's Research）

自然学家Ithara是哨所中的一个树精灵。像所有树精灵一样，她非常关心山间游荡的可怕怪物的增长数量。没有人知道怪物来自何处，或是谁创造出怪物，Ithara决定找出其中的原因。为此，她需要一些怪物的肢体标本，以便能进行研究，并且揭开神秘现象。

任务：获得一个Bound Terrak标本。获得一个Bound Human标本。获得一个Bound Fellspine标本。获得一个Bound Hak'u标本。获得一个Bound Hyena标本。将标本交给Ithara。

流程：在哨所的东北角，与Ithara交谈，得到任务。这个任务非常简单，当杀死标本列表上的怪物时，怪物肢体标本就会增加到任务物品中。将5种标本收集齐全后，交给Ithara，完成任务。其中，Bound Fellspine、Bound Human和Bound Terrak可在Blasted Valley、Blighted Hills和Outpost的南面找到，Bound Hak'u出没于Outpost北面的Arinth's Gorge，而Bound Hyena则是在第一幕第三章结束时进入Aman'lu Pass找到。而后，Ithara将交给你研究任务的第二部分。

安亚（Anya）

Tomas是一个旅行商人。前不久，他的合作伙伴树精灵Anya发疯，杀死了他的姐姐，并且抢走了他的货物。尽管侥幸逃命，但丢失了货物，Tomas感到非常懊恼。他请求你能杀死疯狂的Anya，并且拿回他的货物。

任务：找到并打败Anya。将被偷的背包交还给Tomas。

流程：在哨所南门外面发现Tomas，与之交谈，得到任务。向南走，经过Blasted Valley-North传送器时，过桥，向左转（东），找到向下的斜坡。向北走，发现Anya和一些怪物。杀死Anya，返回Tomas那里，完成任务。

古书（The Ancient Tome）

在哨所附近的山洞中，你发现一本古老的魔法书。从魔法书共振的魔法力量来看，你猜它一定曾属于一个强大的魔法师。虽然你能理解书皮上的话，但对于书本里面的文字并不熟悉。

任务：找到识别古书的人。装满一瓶Aman'lu的祝福水，并且带给Mage Nari。找到一块注入魔法的石头，带给Mage Nari。找到一个悬浮的灵魂，带给Mage Nari。捕获一个孤独的声音，带给Mage Nari。找到一个过去的纪念品，带给Mage Nari。与Mage Nari交谈。与Historian Arisu的灵魂交谈。

摩登破坏者殊死抵抗

流程：完成第一幕第一章后，得到Kanred's Staff，从而能探索哨所南面被封住的洞穴。在哨所南面的第一个洞穴中（Blasted Valley-North的西面）找到古书，开启任务。返回哨所，在东北区域找到Mage Nari。与之交谈，她提出需要以下物品：

Vial of Aman'lu water：在Aman'lu，找到Kylis所在废弃房屋旁边的精灵，得到一瓶水。

Mana-infused stone：从哨所北门出来，过桥，进入溪谷，向北走，走下斜坡，进入右侧（东南）的死路，在废弃的魔法神殿中得到石头。

Suspended soul：当一路冲杀过Calennor Hills（Aman'lu北面）时，可自动从一个头目级的Naldrun身上得到。

Lonely voice：在Aman'lu的荒凉北部，至少有6个，找到任意一个即可。

Memento of the Past：在游戏结尾，可从Cinbri古城中一个房间的书架上找到。这件东西闪着光，很容易发现。

将这5种东西交给Nari，完成任务。

摩登的救赎（Morden Redemption）

探索Kelvaran Waste时，遇到一群和平的Morden难民。首领Lorksul解释说，由于第二次浩劫，他们的思维变得不清晰了，他们以前的杀戮欲望也没有了。不过，一些Morden成功地获得了先前的力量，他们称呼自己为Ravagers。这些Morden将生命和灵魂抵押给了Overmage（黑暗巫师）。如今，Ravagers正在攻击Morden难民。难民们太虚弱了，无法寻找食物，更别说还要抵御来自Ravagers的攻击。

任务：为Morden难民找到一些食物。将食物交给Lorksul。得到一瓶Overmage的血，交给Lorksul。与Overmage's幻像交谈。与Lorksul交谈。



流程： 在Kelvaran Waste-West和Kelvaran Wast（Central）之间，发现一个和平的Morden营地。与首领Lorksul交谈，得到任务。返回哨所，在哨所东北面找到军需官，拿到一些有毒的食物。回到难民营地，将食物交给或者不交给Lorksul，结果没有区别。接着来到Kelvaran Waste（Central），向南转，进入Ravagers' Fort。一路杀到敌人头目所在处，从他所在的平台上拿到血瓶。返回难民营地，将血瓶交给Lorksul，看到Overmage的幻像。交谈之后，再次与Lorksul对话，完成任务。

摩登破坏者（Morden Ravagers）

Morden Ravagers不想死亡，也不想衰减杀戮欲望。于是他们出卖灵魂和躯体，获得了Overmage的帮助，从营地中心的一个大血瓶中获取邪恶力量。不过这种生命连接是脆弱的，如果他们失去了血瓶，躯体将很快腐烂。

任务： 找到Morden Ravager营地。带走Overmage血瓶。

流程： 在完成前一个支线任务的同时，这个任务也随之完成。

屠杀怪兽（Greylok of the Kurgan）

哨兵Jorena是一个树精灵，驻扎在Kelvaran Waste。她试图捕获一只游荡在这个地区的特殊怪物。先前，Jorena曾看到怪物的样子，并且遭到怪物的嘲弄，因此她发誓一定要除掉怪物。

任务： 在Greylok's Lair外面放下陷阱。杀死Greylok of the Kurgan。告知Watcher Jorena。

流程： 来到Kelvaran Waste-West附近，与Jorena交谈，得到腐肉，可作为诱饵。在Kelvaran Waste-East的西侧不远处可找到Greylok's Lair，将腐肉放到洞穴门口的发光陷阱上，点击诱饵，立刻被一群Kurgan包围。杀死Greylok和其他怪物，告知Jorena，完成任务。

人类难民（The Human Refugees）

哨兵Rena驻扎在Arinth's Heights中一条峡谷对面的高塔上。前不久，她发现一群树精灵冲入峡谷，屠杀了峡谷中的人类商队。如今，她不知自己应该做什么，一方面树精灵是自己的姐妹，另一方面自己也没有足够的实力对付那些树精灵。

任务： 调查峡谷。追踪血迹。与人类幸存者交谈。告知Rena。

流程： 在Arith's Heights的大路上，与Rena交谈，得到任务。进入峡谷，消灭大批的Bound Dryad，在峡谷远端找到人类幸存者。与他交谈，告知Rena，完成任务。

第二幕

剧情梗概

魔法师塞勒伯海尔曾是精灵部落的长老，难道这位伟大的魔法师竟然也遭受了黑暗巫师的蛊惑，变成了疯狂的流氓法师？那么，精灵家园亚曼露城镇是否已遭到了黑暗巫师的毒手？尽管典狱长瑟利亚对于英雄的过错感到恼恨，但她也认识到了事态的严重性。为了树精灵以及精灵族的安宁，她打开了通向亚曼露城镇的通道，让英雄赶往精灵驻地一探究竟。

来到亚曼露，发现大部分城镇已被毁坏。大多数精灵已死亡，幸存者也已在灾难中丧失了预知能力。如今，精灵首领达那德尔带领着少数精灵守卫着城镇靠近酒馆的小部分区域。与达那德尔交谈，得知精灵正在遭受远古敌人Familiar的侵袭。怪物首领Familiar Surgeon擅长将人和怪兽的肢体切割，创造出恐怖的怪物，而精灵最害怕这种莫名的恐惧。为了获得精灵的帮助，挫败黑暗巫师的邪恶阴谋，英雄答应帮助精灵消灭Familiar Surgeon，以便精灵能恢复神奇的力量。

离开城镇向西走，穿过西威露特拉森林，进入西威凯士森林。一路向前行进，经过西威凯士森林传送器，在不远处发现阴森的地穴。走进地穴，这里到处弥漫着血腥，散落着人和怪兽的肢体，怪物们争先恐后地咆哮着冲过来，让人不寒而栗。杀到地穴尽头，找到丑陋的Familiar Surgeon。这家伙正在忙着肢解和拼凑尸体。经过一番恶斗，英雄干掉了Familiar Surgeon，救下了险遭毒手的德丽安珠。与之交谈，得知从怪物身上拿到的金属物体可打开被变异精灵封印的大门。另外，在北面的卡兰诺要塞还有一个Familiar Surgeon正在作恶，她请求英雄铲除怪物。

先回到亚曼露进行调整，然后传送到Western Vai'lutra Forest-South。一路向北走，经过卡兰诺树林，找到卡兰诺要塞。深入地牢，发现这里同样充满着血腥和腐臭。在地牢深处，杀死另一个Familiar Surgeon，从牢房中救出一些幸存的精灵。然后返回亚曼露，告知达那德尔作恶的Familiar Surgeon已全部被消灭，今后精灵不必再担心怪物的骚扰。然而，当英雄请求精灵帮助对抗黑暗巫师时，精灵却不愿卷入纷争。还好，达那德尔透露了一条消息，据说树精灵的大首领竟然是一个男性。自古以来，树精灵都是女性，怎么会突然冒出来男性呢？精灵好像对此并不介意，而英雄心中却产生了很大疑问。另外，大首领正在带领着一些树精灵前往索拉努，他似乎要借助这些树精灵进行一场法事。


向树精灵雕像说出口令

尽管精灵没有答应对抗黑暗巫

师，但达那德尔打开了通往索拉努的传送器。英雄决定亲自向树精灵大首领询问其中的原因。来到索拉努，真相大白了。树精灵大首领竟然是黑暗巫师，他正在利用欺骗胁迫手段，带着树精灵前往自己的老巢。看到英雄赶来，黑暗巫师急忙召唤出怪兽凯洛克，企图阻挡英雄前进的脚步。不过，怪兽虽然凶猛，但怎能是英雄的对手呢！英雄杀死怪兽之后，紧跟着穿过黑暗巫师逃跑的传送器，一路追踪下去。

主线流程

第一章 遭受围攻的精灵（Elves Under Siege）

任务：在哨所北面的桥边找到Warden Celia。前往Aman'lu。寻找精灵幸存者。

流程：回到哨所，向北走，在桥边找到Celia，她将打开前往Aman'lu的通道。

第二章 怪物侵袭（The Familiars）

任务：前往Western Vai'lutra Forest寻找Familiar Surgeons。在废弃的精灵废墟中寻找Familiar Surgeons。消灭Familiar Surgeon。从牢房中释放Drianjul。与Drianjul交谈。

流程：来到Aman'lu，发现这里没有旅店主人、附魔师、训练者以及F&K Society商人等。幸好，从Aman'lu可直接传送回哨所，如果需要其他服务，只能往返跑一趟了。离开城镇，向西走，穿过Western Vai'lutra Forest，进入Western Vai'kesh Forest。在Western Vai'kesh Forest传送器不远处发现地牢，准备干掉隐藏于地牢深处的Familiar Surgeon的战斗。这个家伙很难对付，它不但生命值高，而且还会吸血魔法。当生命值降低时，它就会吸取召唤出来的怪物生命，迅速补充自己的生命值。因此，对付Familiar Surgeon时，每次它召唤出怪物，必须先杀死召唤怪物，然后集中力量猛攻。同时还要注意避开Familiar Surgeon的魔法攻击。经过一番苦战之后，杀死Familiar Surgeon，救出牢房中的Drianjul。与之交谈后，返回城镇。



善良的女人竟然变成了怪物

第三章 第二个怪物首领（The Second Familiar Surgeon）

任务：使用Familiar Surgeon的钥匙进入Calennor Stronghold。找到并消灭第二个Familiar Surgeon。告知Danadel。

流程：稍作调整之后，传送到Western Vai'lutra Forest-South。一路向北走，穿过Calennor Wood，赶到Calennor Stronghold。杀入地牢深处，找到另一个Familiar Surgeon。像先前一样，反复耐心地消灭召唤怪物，以免Familiar Surgeon恢复生命力，同时不断对其发动猛击，将其消灭。

第四章 索拉努（Solanum）

任务：穿过Danadel打开传送器赶到Solanum。进入Great Leader的接待室。打败Keirok the Devourer。穿过Overmage的传送口。探索新奇的洞穴。与Stonepick交谈。

流程：返回Aman'lu，与Danadel交谈，他打开通向Solanum的传送器（Aman'lu传送器北面的发光白色圆圈）。穿过传送器，快速进入圆形房间，与巨大丑陋的Keirok展开激战。对付Keirok没有特殊技巧，只需耐心，充分利用弓箭和魔法对其造成伤害，同时注意它的特殊攻击。杀死Keirok之后，通过另一个传送器，找到Glorydeep Mine。与Stonepick交谈，进入下一幕。

支线任务

自然学家艾萨拉的研究（二）（Naturalist Ithara's Research, Part II）

根据收集的标本，Ithara推测变异怪物是被组合而成的。现在，她希望找到更多的怪物标本，以便能发现怪物的来源。

任务：获得一个Bound Fettershin标本。获得一个Bound Taclak标本。获得一个Bound Taugrim标本。获得一个Bound Naldrun标本。获得一个Bound Elf标本。将所有标本交给Ithara。



变异精灵封印着洞门



变异怪物制造者竟然是一只大虫子

流程：完成Ithara第一个搜集任务之后，开启此项任务，将5种标本收集齐全，交给Ithara，完成任务。

长者塞勒伯海尔（Celeb'hel the Elder）

没想到，精灵大法师塞勒伯海尔竟然也被黑暗巫师蛊惑，迷失本性，被你杀死在Arinth's Heights。现在，你能做的事情就是，拿上大法师丢下的灵魂石头，同时心中充满杀死儿时老师的愧疚。

任务：找到对Celeb'hel的灵魂石头感兴趣的人。找到Vai'kesh营地中的幻影。找到Calennor Stronghold中

的幻影。告知Celeb'hel。选择交还或者不交还Celeb'hel的灵魂石头。

流程：杀死Celeb'hel之后拿到灵魂石头，开启任务。而后到达Calennor Wood-South时，顺着东南方向的一条岔路找到Ruined Shrine，发现另一个Celeb'hel。原来Celeb'hel正在学习一种魔法，让自己的分身变成幻影，前往不同的地方。先前杀死的只不过是一个幻影。交谈之后，答应寻找Celeb'hel的另外两个幻影。这两个幻影分别在Calennor Stronghold和Vai'kesh Camp的避难所中。在Calennor Stronghold中，一个区域有4个牢房，Celeb'hel的幻影尸体藏在东北面牢房的一扇秘门后面。点击尸体，拿到灵魂石头。至于Vai'kesh Camp避难所（传送到Western Vai'kesh Forest，向东走）中的尸体非常容易找到，只要开启了支线任务"威凯士（二）"，进入避难所，就可拿到灵魂石头。如果将两个灵魂石头交给Celeb'hel，他将自我毁灭，结束任务；如果不交给他，他将自我醒悟，同意加入队伍，任务完成。



不能放过骗子威凯士

仙女敏丽（Minli the Faerie）

Metalcrafter Kylis是一个心灵手巧的精灵，他打算运用精灵建筑中更为传统的风格重新建造Aman'lu城镇。现在，Kylis正在清除Aman'lu城镇中废旧的金属物件，以便能再次利用。但他的老朋友仙女Minli，由于成了变异怪物，既给他带来了麻烦，也给他带来了悲伤，他明白最好的解决方法就是让仙女平静地死去。

任务：将金属片放到桥上吸引Minli。杀死Bound Faeries。杀死Minli。告知Kylis。

流程：Kylis位于酒馆对面废弃建筑物的顶端。与他交谈之后，他丢下一些金属片。带着金属片来到城镇南面的桥上，放下金属片，将被大群变异仙女包围。Minli将出现在第二批敌人之中，杀死她，拿上她从Kylis那里偷盗的金属片。告知Kylis，结束任务。

亚曼露竞技场（The Aman'lu Arena）

尽管恐惧侵袭Aman'lu，但Daesthai和他的竞技场在酒馆的地下深处丝毫没有受到损害。这里仍旧是娱乐场所，但更为重要的是，能为战士提供机会，在相对安全的环境中锻炼自己的技能。

任务：打败第一到第九批战士。打败Arena Masters。与Daesthai交谈。

流程：来到破旧的酒馆南面，扳动拉杆，乘坐电梯来到地下室。在墙壁上找到另一个拉杆，打开秘门，顺着狭长的螺旋楼梯，进入竞技场。与Daesthai交谈，开启任务——花钱购买一个Token，将Token放在竞技场中央的基台上，竞技场地面下降，一些怪物冒出来。打败怪物，点击侧面的拉杆，升起竞技场（与原作中的竞技场任务一样）。每打败一批怪物，就可得到一把钥匙，用来打开竞技场周围的宝箱室。一共有10个宝箱室，第十个宝箱室中的箱子是一个怪物。另外，赢得全部10场比赛之后，Daesthai会交给你一个Agallan Relic，可在F&K Store购买特殊物品。

可疑的方法（Questionable Methods）

探索Aman'lu城外的森林时，遇到精灵血刺客Ressa。她自称对Familiar深恶痛绝，但其他精灵不理解她对付怪物的手段，因此被放逐出来。不过她坚持认为血魔法对付怪物最为有效。现在她正在努力制作一把强大的武器，用来对付怪物，但自己能力不足，无法制成。

任务：收集10个变异精灵血，交给Ressa。收集孩子的眼泪，交给Ressa。将Lorethal的灵魂附入血石。与Spirit of Lorethal交谈。告知Ressa。

流程：从Aman'lu城出来向北走，在东面距离城镇不远的地方找到Ressa的营地。与她交谈，开启任务。首先，在前往Calennor Stronghold途中杀死变异精灵，拿上他们丢下的血瓶。接着从Aman'lu传送到Dryad Outpost，在东南角找到男孩Arlen，与之交谈，得到他的眼泪。随后前往Calennor Stronghold，经过Western Vai'lutra Forest-North，向东转，找到Sepulcher of the Crimson Hunters。在地牢深处打开Lorethal的棺材，将他的灵魂附于血石中。返回Ressa的营地，她将制作出武器，并提出加入队伍。



威凯士神官是罪魁祸首

威凯士（The Vai'kesh）

Talain是一个Estelath战士。这个组织由一群年轻精灵组成，与大多数屈服于命运的冷漠精灵不同，他们效仿传奇战士Crimson Hunter，专门对付Familiar。昨天，Talain的几个朋友出去巡逻，一直没有回来，Talain担心他们被抓了。

任务：寻找失踪的Estelath战士。调查Rinerel声称隐藏尸体的地方。告知Talain。

流程：在酒馆中，与Talain交谈，开启任务。来到Western Vai'lutra Forest-South传送器，顺着岔道向西走，进入Western Vai'kesh Forest。

穿过石桥，沿着岔路向南走，进入Vai'kesh营地。与首领Rinerel交谈，得知失踪精灵的命运。向北走，很快发现右侧的地穴，找到死亡的精灵。告知Talain，完成任务。

威凯士（二）（The Vai'kesh，Part 2）

碰巧，你遇到了失踪的Estelath战士Benlir。先前，Rinerel在一群Familiar的攻击下救出了Benlir。尽管


古城怪物更难对付

Benlir的记忆似乎出了问题，但身体健康状况良好。你没有理由怀疑Rinerel的故事。于是你将Benlir带回Aman'lu，并且向Talain讲明情况。Estelath Warrior与Vai'kesh之间的紧张状况似乎应该缓和了。不过当探索Calennor Stronghold时，你发现一个失踪战士的尸体，他身上插着一把破损的Vai'kesh刀刃。显然，眼睛看到之外还有很多不为人知的事情。

任务：将破损的Vai'kesh刀刃带给Talain。与Vai'kesh Camp中的Rinerel交谈。进入Vai'kesh Sanctuary。探索Vai'kesh Sanctuary。杀死Vai'kesh Prophet。释放精灵囚犯。告知Talain。

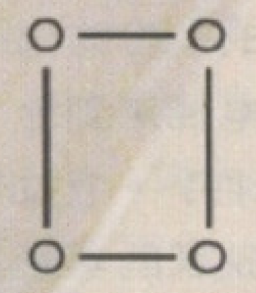
流程：在Calennor Stronghold的第一个房间中，从北侧墙壁上发现一扇秘门，里面有一具发光的尸体。点击尸体，开启任务。返回Aman'lu，与Talain交谈，然后来到Vai'kesh Camp（传送到Western Vai'kesh Forest，向东走）。向Rinerel质问真相，将其干掉，冲入营地中的避难所。在地牢深处，杀死Vai'kesh Prophet，然后告知Talain，完成任务。

寻宝（Treasure Hunting）

在探索精灵废墟时，遇到了一个被束缚于魔法网中的人类。将其放开，她自称叫Meraliss，是一个来自Ehb的探险家。她认为眼前的废墟应该是Vault of Therayne，据说一件远古宝物隐藏于其中的某个地方。为了寻找这件宝物，她已被魔法网束缚了300年。尽管没有发现宝藏，但她并没有绝望，打算继续探索这个地方，并且希望得到你的帮助。

任务：探索秘门后面的房间。从魔法捆绑中释放Treelus。杀死Treelus。告知Meraliss。

流程：这个任务是游戏中的唯一谜题。在Western Vai'lutra Forest的一个地穴中，发现被束缚于魔法网中的Meraliss。魔法网由点亮的4个灯柱组成，图形如下：



点击一个灯柱时，这个灯柱以及相邻的灯柱同时熄灭或点亮。要想解除魔法网，必须让全部灯柱熄灭。只要按照任意顺序点击每个灯柱，即可解除魔法网。原来，Meraliss是F&K Society成员，她交给你一把钥匙，用来打开后面的房间。将房间中的魔法网解除，干掉挣脱的怪物，将所得物品交给Meraliss，完成任务。另外，杀死怪物可打开下一个房间。解除房间中的魔法网，杀死另一个怪物，还可打开第四个房间。以下是第二个、第三个、第四个房间中的谜题解法：

第二个谜题

1 2
3 4
5 6
7 8

解法：1-4-5-8（由解法中的任意一点开始，按顺序依次点击）

第三个谜题

1 2
3 4 5 6
7 8 9 10
11 12

解法：2-4-6-7-8-9-10（由解法中的任意一点开始，按顺序依次点击）

第四个谜题

1 2
3 4
5 6
7 8
9 10
11 12
13 14
15 16

解法：2-4-7-8-10-11-16（由解法中的任意一点开始，按顺序依次点击）

第三幕

剧情梗概

黑暗巫师的传送器似乎改变了传送地点，将英雄传送到不见天日的荣深矿井中。矮人首领斯通匹克主动走过来打招呼，原来他们被黑暗巫师奴役了100多年，始终呆在与世隔绝的


消灭黑暗巫师召唤的怪物


黑暗巫师召唤的怪物越来越强大

矿井中。不过近几年来，黑暗巫师身居森波里古城，很少到矿井中查看，只是委派一些Familiar Overseer监督

矮人的活动。斯通匹克提出，如果英雄能杀死让人难以忍受的Familiar Overseer，他将帮助英雄进入森波里古城。

虽然杀掉Familiar Overseer并不是件简单的事情，但英雄还是帮助矮人除去了祸害。为了表示感谢，斯通匹克打开了森波里古城的吊桥。英雄带领伙伴一直杀到黑暗巫师的藏身之处。此刻，黑暗巫师正在吸取树精灵身上的魔法力量，进行召唤远古神灵萨拉莫的仪式。面对张牙舞爪的敌人，英雄和伙伴们沉着机智，经过一场殊死战斗，不但干掉了黑暗巫师本体，还将已附于黑暗巫师身体上的扎拉莫斯杀死，最终铲除了邪恶源头。

主线流程

第一章 荣深矿井中的矮人（The Dwarves of Glorydeep）

任务： 消灭怪物监工Hopekiller。消灭怪物监工Merciless。消灭怪物监工Longwhip。消灭怪物监工Stench。消灭怪物监工Bloodgrin。消灭怪物监工Rockfist。在通往Cinbri City的桥上找到Stonepick。


远古神灵萨拉莫现身

流程： 顺着道路一直向前冲杀，杀死6个怪物监工，然后在Cinbri City前与Stonepick会合，他将放下古城的吊桥。

第二章 森波里的超级魔法师（The Overmage of the Cinbri）

任务： 探索Cinbri City。探索城市中心。找到Gateway Chamber。与Overmage交谈。打败Overmage。打败Zaramoth Reborn。与Kirani交谈。

流程： 在Cinbri City中一路奔袭（情节与原作结尾的Zaramoth's Horns相似），来到尽头处的Gateway Chamber，找到正在进行召唤仪式的黑暗巫师。交谈之后进行战斗。黑暗巫师会不断召唤怪物，当怪物被召唤出来时，黑暗巫师是无敌的。只有在召唤怪物被消灭的间隙，抓紧时间攻击黑暗巫师，才能对其造成伤害。反复几轮之后，将黑暗巫师打倒，但召唤Zaramoth Reborn的仪式已成功，黑暗巫师被附体，变成巨大的毁灭者Zaramoth。Zaramoth极为强大，生命值高达120 000，精通各类魔法，并且抵抗各种魔法伤害。尽量避开Zaramoth的强力攻击，同时使用药水进行恢复。当自然法师死亡时，赶快使用复活魔法卷轴进行救护。对付Zaramoth最有效的方法是运动战，近距离战斗几乎没有效果。最后，经过一番苦战，终于让Zaramoth支离破碎，粉碎了黑暗巫师妄图统占亚兰纳的阴谋。


萨拉莫的火焰魔法攻击

支线任务

自然学家艾萨拉的研究（三）（Naturalist Ithara's Research，PartIII）

带给Ithara的标本证实了Familiar正在制造变异怪物，但Ithara出于兴趣，还希望找到更多的怪物标本。

任务： 为Ithara找到额外的怪物标本。获得一个Bound Dwarf标本。获得一个Bound Half-Giant标本。获得一个Bound Crawler标本。获得一个Bound Dryad标本。交给Ithara全部标本。

流程： 完成任务的第二部分之后，开启第三部分，将所需标本交给Ithara，完成任务。

被抓的矿工（Captured Miners）

当矮人反抗时，Familiar Overseers立即将领头的矿工囚禁在重兵守卫的洞窟中。为此，矮人Strongspade请求你帮助解救被抓的矿工。

任务： 从牢房释放Firedigger。从牢房释放Stonecharger。从牢房释放Shortfuse。告知Strongspade。

流程： 一路冲杀，穿过Glorydeep Mine，遇到Strongspade。交谈之后，顺着他身后的道路分别找到被关押的矿工。将牢房外面的敌人消灭干净，救出被抓的矿工，然后告知Strongspade，完成任务。而后，矿井中的矮人将帮助你战斗。

爆破隧道（The Explosives Tunnel）

近几年来，矮人一直计划逃跑，并且挖掘了一条隧道，要将炸药放到监工营地下面。在追杀Familiar Overseer时，你遇到了矮人奴隶Pitforger站在隧道前。他准备将导火索放到炸药上，但隧道里面有很多变异矮人，他请求你帮助放置导火索。

任务： 将导火索放到隧道尽头的炸药上。告知Pitforger。使用雷管摧毁监工营地。

流程： 杀死第三个Familiar Overseer之后，在狭窄的隧道口前遇到Pitforger。与之交谈，进入他身后的隧道，点击隧道尽头的炸药，放上导火索。再次与Pitforger交谈，他请求你引爆炸药。随后，靠近最后3个Familiar Overseer，能看到监工营地上发光的雷管。点击雷管，引爆炸药，完成任务。P

罗马——全面战争之亚历山大

ROME TOTAL WAR ALEXANDER

■贵州 yago（本刊特约作者）

亚历山大大帝（公元前356～公元前323年）是人类历史上数一数二的军事天才，这位崛起于希腊北方马其顿的征服者创造了太多不可思议的战争奇迹。当亚历山大20岁时其父腓力二世被刺身亡，这位年轻王子登基后在短短13年内完成了横扫希腊诸城邦、远征波斯、南下埃及、东进印度等壮举，他建立的马其顿帝国是人类史上第二个横跨欧亚非的国家。《罗马——全面战争》的最新资料片《亚历山大》以一个全新战役和6场经典战斗重现了这位古代帝王的传奇一生，马其顿军队的精锐单位——伙友重装骑兵和长枪步兵方阵将在游戏中登场亮相并成为玩家东征的主力。本作在画面品质与菜单界面上与《罗马——全面战争》一脉相承，但战斗难度却有很大提升，史上的亚历山大并非以外交谈判和内政经营而见长，因此游戏中取消了外交官设定，战役模式中甚至没有足够时间来完善内政建设，玩家所要做的就是不停地向前进攻。

精品 总评 8.0

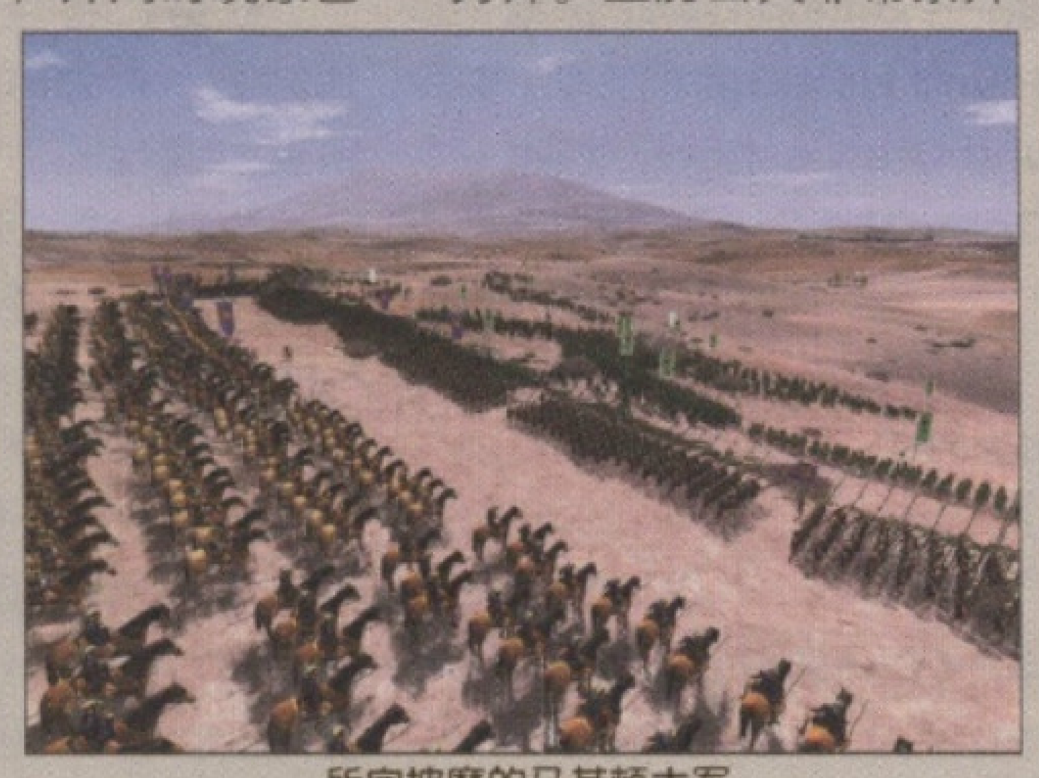
制作	Creative Assembly
发行	Sega Entertainment
载体	CD×1
类型	即时战略
语言	英文
环境	Windows 2000/XP

文化、包容性：8.0　上手精通：8.0　画面：8.5　音效：8.5　创新：7.0　剧情：8.0

配置要求
CPU：Pentium 4 1.5GHz
内存：512MB
显卡：64MB以上
硬盘：3.4GB

亚历山大战役

本战役模式要求玩家在100回合内攻占30个省份，而且必须控制以下10座重要城池：佩拉（Pella）、哈利卡纳苏斯（Halicarnassus）、伊苏斯（Issus）、提尔（Tyre）、拉科蒂斯（Rhacotis）、孟斐斯（Memphis）、巴比伦（Babylon）、埃克巴塔那（Ecbatana）、尼撒（Nisa）、巴克特里亚（Bactria），限定回合数内达成以上条件即可胜利通关。战役地图上总共有32个省份，开局时玩家已掌握马其顿和希腊，而东南方属于印度的塔西拉（Taxila）因为地形限制无法夺取，这样剩下的29个省份差不多全都要夺取。与如此广阔的疆域相比，100回合和10 000金币的启动资金确实是紧张了点，玩家只能通过以战养战缓解经济上的压力。快速推进中还要经常迎击拥有优势兵力的敌人，这正是亚历山大当年所遭遇的真实境况，无数次以寡搏众的决战胜利才使他赢得了不朽之名，由此看来这位马其顿大帝也不是那么好当的。


所向披靡的马其顿大军

要想沿着亚历山大的足迹横扫欧亚非，我们首先要对这位戎马生涯的古代君王有深入了解。亚历山大自幼资质聪颖且勇气过人，12岁驯服过全马其顿无人敢碰的烈马比塞弗勒斯，13岁时拜希腊大学者亚里士多德为师。亚历山大非常崇拜《伊利亚特》中的希腊英雄阿喀琉斯，他16岁起随父王腓力二世从军征战，18岁领骑兵于喀罗尼亚战役中协助父亲大破雅典底比斯联军，20岁继位后迅速以雷霆手段镇压了意图叛离的希腊诸城邦，22岁时亚历山大起兵东征希腊宿敌波斯，经过3场决战彻底摧毁了这个庞大的中亚帝国。与此同时他以强大军势迫使埃及称臣，征服波斯后又野心勃勃进军印度，后因部下士兵思乡心切才被迫撤军返回。公元前323年，年仅33岁的亚历山大因患恶性疟疾突然病逝于巴比伦。亚历山大的东征客观上促进了欧洲与中亚地区的文化交流，以他名字命名的亚历山大港今


马其顿骑兵以标准楔形队形冲击敌侧翼


突破敌左翼后正准备旋绕回击敌后背

日仍是埃及重要的海港城市。

从全局战略的角度来看，亚历山大从来都不是一位老成持重的防御大师，灵活多变的积极进攻始终贯穿于他的一生，这也是本战役模式下玩家制胜的宗旨。开局后不必过多与北方蛮族缠斗，以亚历山大带领的主力先全力击溃东部拜占庭城外活动的色雷斯部队，然后留少许部队围城，亚历山大带大军乘船过海进入南岸的小亚细亚。先期在此登陆的老将军帕米尼恩（Parmenion）可设伏兵截击罗德岛之蒙农，如果顺利，能歼灭他的大部人马并将其赶回哈利卡纳苏斯城。而后乘胜追击拿下哈利卡纳苏斯，亚历山大过海后继续东进直指重镇伊苏斯。后方的伊利里亚蛮族很快会来进攻佩拉，以重步兵为前卫加上少许标枪兵固守城镇中心一角能轻松击退上千敌人。拿下伊苏斯后让帕米尼恩部跟随亚历山大南下进军提尔和埃及，哈利卡纳苏斯城狂造马其顿长枪兵，加上雇佣兵组建第三军团清理周围小城。此时大流士三世带领的波斯精锐也该移动到伊苏斯附近，努力会集更多兵力以留守的第三军团抗击大流士，决战中损失多少人都没关系，但一定要干掉大流士，交战前最好存盘以便重来，大流士归天后波斯军因为少了这位高级统帅很难再构成严重威胁。

注意占领每座城池后统统必须选择最后一项——屠城，这不仅是为掠取最多的金钱，也是为了削减当地人口以延缓叛乱的发生。扫平埃及后亚历山大与帕米尼恩两大主力军团立刻返回伊苏斯，这时占领的城池已不少了，己方阵营中加入的新人将军也该有几个资质不错的，利用流入国库的大把金币赶紧成立第四甚至第五军团，让他们负责打扫边缘省份。经济上大为宽裕后可着手收拾后方的蛮族隐患，拿下拜占庭后集中留守部队再招些雇佣兵进攻伊利里亚，然后进攻东北的西徐亚，沿途可招募到战斗力很强的草原骑兵。正面战场这边以亚历山大为首的主力继续向东进攻巴比伦，拿下这座历史名城后要尽快移都于此，它将成为玩家扼制周围地区的重要据点。接下来进攻波斯东部和北面大益国的战斗比较麻烦，到处都有大批敌军活动，这些乌合之众虽然数量惊人但实力不强，只要玩家操作得法都不难以少胜多。不过频繁爆发的战斗很累人，玩家又无法依靠自动战斗来节省时间。后期阶段唯一可做的有趣事就是砸钱造舰队围剿波斯海军。如果玩家在从尼撒至巴克特里亚一线的冗长战斗中能做到精心策划，那么在50回合内通关是完全有可能的。

亚历山大经常要与数倍于己的敌军战斗并赢得胜利，玩家若想成为战场上的常胜将军也需要掌握亚历山大军事理论的精髓。马其顿部队的中坚力量是长枪重装步兵和冲击力极强的伙友重骑兵，装备有6米长枪的重步兵结成密集方阵负责正面接敌并缠斗，这时伙友重骑兵们则手持4米长矛以楔形队形从己方右翼发起快速冲锋，突破敌左翼后立刻以突破点为圆心旋绕90度继续冲击敌军主阵后背。军史学家们通常将马其顿军的长枪方阵比作砧板，担任突击的右翼骑兵则为菜刀，一旦撕破对方防线后往往能令敌人军心动摇甚至全线崩溃。简单来说，亚历山大的招牌战术就是左臂格挡右拳出击，迫使敌人陷入腹背受敌的局面，敌军阵脚一乱则双掌齐发。与排成一字阵接敌后即陷入混战群殴的希腊方阵相比，亚历山大首创的骑兵侧翼突击战术能迅速给予敌人致命打击，这一战术对后世的骑兵运用军事理论也产生了巨大影响。最难能可贵的是，几乎每次重大战役时亚历山大本人都会身先士卒亲率右翼骑兵向敌发起冲锋，他的这个特点被波斯人获悉后曾险遭不测，在格拉尼库斯河战役中波斯军诸多勇将悍卒蜂拥围殴亚历山大意图以“斩首行动”杀死他，但亚历山大仿佛有神灵庇护，身中多支标枪箭矢，头盔也被利斧砍裂仍继续冲锋陷阵，此役结束后阵亡于亚历山大身边的波斯总督以上贵族猛将就有8名之多。亚历山大善用骑兵还表现在他对骑兵机动性的灵活运用上，敌人如果在左翼布设重兵抵御突击，他会先派骑兵诱引对方阵形变动从而露出破绽。马其顿阵法的特点是左弱右强，多次激战中左翼之所以能久撑不破完全仰仗于马其顿将士的过硬素质与亚历山大的高明指挥，因此玩家也要在实战中注意对症下药。


侧面轻松上墙打开城门

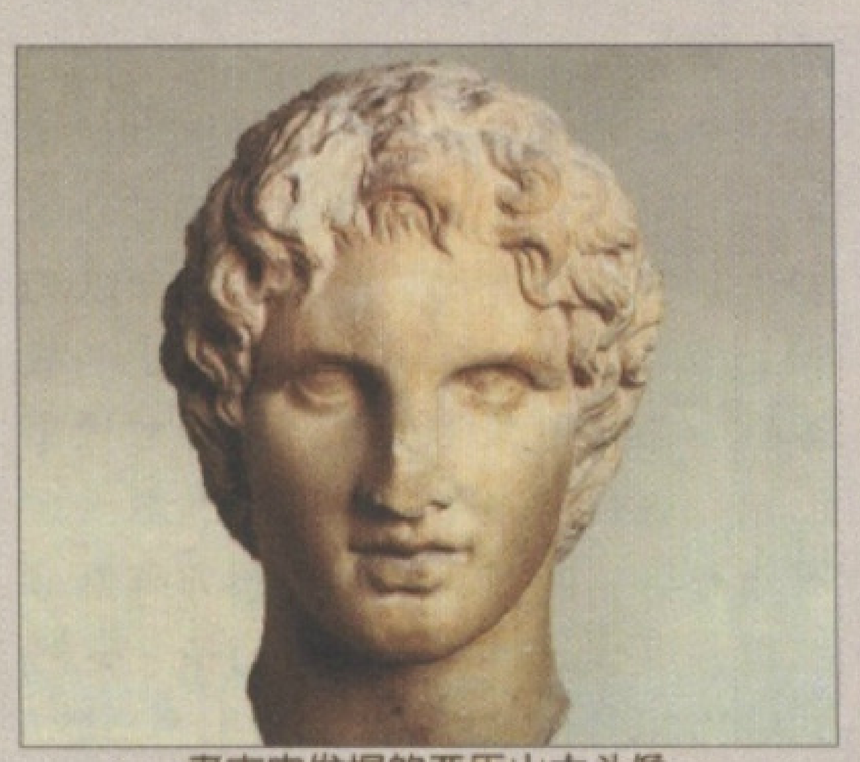
由于《罗马——全面战争》在守城AI设定上的传统缺陷，本作中的攻城战毫无技术含量可言，城墙上的敌军只会呆鸟般面对玩家出现的初始位置实施防御，玩家指挥部队拖着攻城塔或云梯绕到侧面城门就能兵不血刃爬上城墙夺取城楼，正面城墙上的敌军根本不会过来干扰。开门后放大军进城，找条通向中央广场的宽敞大道重新布阵，数队马其顿长枪方阵累叠在前，后面是标枪兵和弓箭手，这样的绞肉机阵形几乎无人能挡。

历史战役

喀罗尼亚战役
Battle of Chaerona

历史背景：公元前338年。经过国王腓力二世20余年的经营，马其顿从希腊北部的蛮荒之邦崛起成为爱琴海地区举足轻重的军事强国，有强大实力做后盾的腓力二世屡屡插手希腊诸城邦之间的纷争，与此同时他以讨伐多次掳掠希腊的波斯帝国为口号全力向东面马尔马拉海扩张。在波斯的怂恿下，雅典与底比斯联军趁势向马其顿宣战，腓力二世立刻终止东部战事并向南回师，他的部队与雅典、底比斯联军在希腊中部的喀罗尼亚平原相遇，这一战将决定谁才是希腊之主。

战术简介：腓力二世以全军排成斜切阵形与敌接战，亚历山大所在左翼面对的是3队底比斯神圣同盟军团，这些精锐长矛兵的存在会极大影响马其顿军士气，因此亚历山大要尽快将这3队神圣同盟军团歼灭或击溃。如果贸然正面冲锋损失会很大，骑兵克制枪兵方阵唯一的机会是从后面或侧翼，开始亚历山大可带两队伙友重骑兵从神圣同盟军团与雅典联军的结合缝隙中穿刺突入敌人后方，目标直指敌方二线那队标枪兵，如果发生缠斗也要边打边绕到神圣军团后方，这样就迫使敌人把背后暴露给己方另外两队伙友重骑兵。冲锋的伙友重骑兵最好列成楔形队伍以增加突破威力，亚历山大队也要经常吹响号角鼓舞士气。当神圣同盟军团扭转长矛对准冲到身后的首批骑兵时，正面战场上作为预备队的两队伙友重骑兵迅速发起冲锋，腹背受敌的神圣同盟军团很快就会逐一被击溃。接着收拾旁边的标枪兵，然后集中力量突击敌将军所在的皇家纵队骑兵，杀死对方统帅后沿战线横扫敌人左翼后方增援父王，击溃全部敌军即可获胜。本关战斗一定要抓紧时间，如果迟迟不能击败神圣同盟军团，己方右翼友军会很快因为士气不振而溃败。


考古中发掘的亚历山大头像

格拉尼库斯河战役
Battle of Granicus

历史背景：公元前334年。稳定了国内局势之后，亚历山大开始全力东征波斯，尽管没有强大的海军，但从达达尼尔海峡跨入亚洲的路程很短也很安全。完成在特洛伊古城遗址的祭祀后，亚历山大面前出现了一支强大的波斯部队，这支大军由一位希腊雇佣军将领，罗德岛之蒙农统帅，同时赶到的还有波斯帝国各行省的总督们，不过他们根本没把蒙农当回事，这支貌似阵容强大的波斯军列阵于格拉尼库斯河畔等待着亚历山大的到来。


乘胜迎击迟到的希腊雇佣军

战术简介：本战中敌我双方隔河东西相峙，水中有左中右3处浅滩可渡河，不过对岸均有敌骑兵把守，敌后方还有希腊雇佣兵作为增援兵力向河畔赶来。史上本战中亚历山大以左翼精锐长枪步兵拖住大批前来阻击的波斯部队，接着他亲率重骑兵从右翼强渡突破迂回到敌侧翼将一线波斯军全部击溃，然后趁胜追击剿杀迟到的希腊雇佣兵。游戏中大体也要按照这个思路战斗，先令6队马其顿长枪兵从左翼滩头跑步过河进攻，与此同时集中骑兵部队从右翼河滩突破，远程兵种沿中路阻击敌人。敌一线兵力多为骑兵，此时全靠长枪兵开启长枪方阵拖住他们，以亚历山大为首的骑兵部队从侧翼或后方掩击，力争在希腊雇佣兵赶到前击溃所有敌骑兵部队。如果时间来不及也可用骑兵机动诱敌拖乱希腊军方阵，击溃蒙农重骑兵卫队后胜局基本已定。

哈利卡纳苏斯战役
Battle of Halicarnassus

历史背景：公元前334年。格拉尼库斯大捷之后亚历山大信心百倍，为表示不需要撤退的决心他下令解散了东征舰队。亚历山大采用攻占海港城市的方式来瓦解强大的波斯海军，哈利卡纳苏斯是众多港城中最难啃的一块硬骨头。此时有传言称罗德岛之蒙农奉波斯国王大流士三世之命又在重新集结波斯大军，为了不让哈利卡纳苏斯成为卡在自己腰眼里的毒刺，亚历山大决定亲自指挥攻打哈利卡纳苏斯的战斗。

战术简介：开始后迅速将前沿部队回撤以避开城墙上射来的箭雨，城外左右两翼有大批敌人的弓骑兵活动，必须先把他们彻底解决。6队长枪兵分列左右两翼防止敌骑兵突入己方本阵，以亚历山大骑兵卫队为主力追击这些弓骑兵，如敌人势大可将其引到己方弓手射程内予以消灭。城外清场后令持盾步兵放弃移动缓慢的云梯，全军护卫攻城塔向右翼远处的敌城侧门运动，那里几乎没有守军，比进攻正面城墙要容易得多，唯一要小心的是，在靠近城角处时城内会有敌骑兵从正门涌出追击，以远程单位配合长枪兵将他们全部歼灭。用攻城塔从侧门轻松上墙，占据城楼后大军即可开门涌入。整顿队列找一处宽敞地方诱敌来战，如果靠近中央广场会引发正面城墙上的敌守军下墙来援，混战中保护好亚历山大，别忘了让他多

吹号角给大家打打气，把城内守军分割开来一点点啃掉即可获得胜利。

伊苏斯战役
Battle of Issus

历史背景：公元前333年。波斯之王大流士三世连遭挫折，他的部队屡败于亚历山大的马其顿远征军，他最信任的将军蒙农也突然暴病身亡，这位君王从全国各处重新征募了一支数量惊人的大军准备与亚历山大再次决战。此时马其顿军已攻占伊苏斯港并在此休息多日，大流士利用对地形的熟悉绕道北面突然出现在亚历山大背后，可亚历山大并没有惊慌，因为能迎战波斯之王他甚至大喜过望。


亚历山大依旧从右翼实施骑兵突破

战术简介：史上本战中亚历山大与大流士均采取同样的左翼死抗右翼突击战术，不过因为种种原因后者显然没有前者走运，现在我们按照历史来重演一遍。开局后立刻让右翼骑兵冲上己方右侧山坡杀退躲在那里放冷箭的3队波斯投石兵，中部阵线让长枪方阵抵河阻击对面的希腊雇佣军，波斯人很快会以骑兵向己方左翼冲击，而我们可学习当年的亚历山大把一支重骑兵部队埋设在己方左翼后侧。右翼这边亚历山大亲率剩余骑兵向敌左翼的卡尔达克矛兵阵地发起冲锋，楔形队加号角很快突破敌左翼，接着扫荡后面的马迪亚弓手，然后迅速回旋到波斯军后方朝大流士的战车卫队发起致命突击，不惜一切代价消灭带队将军。史实中大流士因胆怯而临阵脱逃，波斯全军因目睹主帅逃跑而溃散。完成这个艰巨任务后，亚历山大立刻带残余骑兵在敌人后方游击，扰乱希腊雇佣军队形以助己方长枪方阵集中优势兵力歼灭剩余敌人。波斯军铁骑突破己方左翼阵地后也会努力向中央回绕，此时立刻让埋伏的重骑兵从斜里杀出截击他们以便为亚历山大争取宝贵的时间。

高加米拉战役
Battle of Gaugamela

历史背景：公元前331年。结束了埃及战事后，亚历山大再度踏上讨伐波斯的征途。双方对峙了一段时间，大流士按兵不动，于是亚历山大向东进入波斯腹地。大流士派巴比伦总督马扎依实施坚壁清野战术断绝马其顿军补给，马扎依成功将亚历山大诱向北方尼尼微废墟平原，那里是大流士精心选择的战场。大流士带领的波斯大军守候在不远处，这支部队无论从数量还是装备上都远远超过马其顿人。然而决战前夜发生的月食现象被信奉月神的波斯人视为亡国征兆，大流士军营中顿时一片恐慌，不少士兵都认为波斯帝国的末日即将降临。

战术简介：波斯人选择平原地形希望发挥卷镰战车和战象的冲击效果，但马其顿骑兵的高速机动性也得以凸现。史上本战中马其顿军向右翼平行移动错开波斯人预定的冲击面，游戏中没有这样复杂的情节，开局后马上集中所有骑兵向敌左翼骑兵军团发起冲锋，击溃敌带兵将军后立刻回旋绕到波斯本阵后方突击。己方中央与左翼阵地都由长枪方阵放下长枪固守，要相信马其顿方阵的威力，左翼方向注意及时调拨持盾步兵增援。弓箭手的火矢能吓退波斯军的战象，受惊的战象会疯狂踩踏己方步兵造成重大伤亡。完成右翼突破任务的骑兵部队别去追击溃逃的敌残部，赶紧继续寻找中部的敌将军部队并集中冲锋将其击溃，然后再绕到敌右翼阵地后方解决最后一名敌将军。史载大流士于此役中再次重演临阵脱逃故伎，闪电擒王战术可使波斯军士气降到最低，打掉所有将军后再慢慢对付剩下的敌人即可赢得最终胜利。

希达斯皮斯战役
Battle of Hydaspes

历史背景：公元前326年。逃亡中的大流士被部下所杀，小小马其顿终于推倒了巨大的波斯帝国。面对这样的丰功伟绩亚历山大仍不满足，经过5年休整后他又率领远征军踏入印度的土地。当时的印度西北邦主波拉斯并不打算向这位来自西方的征服者臣服，他招集了一支包括众多战车战象的大军守候在希达斯皮斯河畔准备将入侵的亚历山大一举击退。

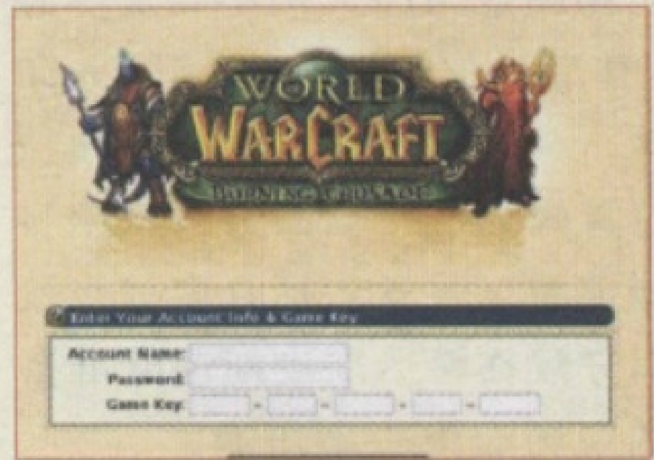
战术简介：波拉斯沿着希达斯皮斯河布设了大量战象战车企图等马其顿军半渡而击，战象对骑兵的震慑作用是显而易见的，聪明的亚历山大派疑兵在中下游大造声势，自己却悄悄带主力部队摸到河道上游一处浅滩准备偷渡过河。战斗开始立刻组织步骑兵过河，亚历山大卫队与两队伙友重骑兵编为一组尽快奔入对岸纵深处，印度军主阵会先派两队人马前来阻击，以骑兵集群从侧翼冲锋将其歼灭。步兵过河后立刻朝向对岸纵深处重新列队，那个方向的森林中会出现一支印军骑兵和战车部队，亚历山大带骑兵集群尽快绕到敌侧后发起冲锋击溃这股敌人。此时中线印军开始调整队形以战象为前锋向这边推来，立刻让河中段和下游的己方部队趁机渡河从敌人背后掩杀，特别是下游的那支伙友重骑兵将起到非常巨大的作用。保护好亚历山大，正面战场上骑兵应避开战象并全力冲散印军步兵，注意要优先消灭敌军中的长弓手和女弓手。中游的马其顿弓手过河发射火矢惊吓大象，只要形成前后夹击之势，印军败局就已定。


骑兵冲大象可不是个好主意

双周回眸

事件：《魔兽世界》资料片开始 Alpha 测试

8月23日，国外媒体首次披露了《魔兽世界》资料片《燃烧远征》开始 Alpha 测试的消息，随后这一消息被暴雪方面确认。据称，参与此次测试的玩家必须是暴雪员工的家人或朋友，而且必须签署一份严格的保密协议，绝不泄露测试的内容，直到暴雪公开这些资料为止。严格的条件限制让国内玩家参与Alpha测试的可能性微乎其微，不过到目前为止，通过各种渠道我们已经看到了大量来自Alpha测试的视频和图片资料。而在莱比锡举行的德国游戏展上，暴雪首席运营官 Paul Sams 确认《燃烧远征》计划在今年冬季发行，此后暴雪每年都会发行一部《魔兽世界》的资料片。


Alpha测试账号激活页面

创建男性血精灵的画面



"被美化"的德莱尼人


月夜下的血精灵

小虾：不知这次测试的 Alpha 版与几个月前冰河在 E3 "小黑屋"里玩到的有什么不同呢？作为国内的资料片先驱之一，我倒要好好地向他请教……

关键词：首度击杀

当各位读者看到本期杂志时，《魔兽世界》1.11 版新增副本纳克萨马斯的 FD（首度击杀）马拉松说不定已经走到了尽头。到本期截稿时止，北美的 Death and Taxes 公会（DnT）在成功击杀死亡骑士区的最终 Boss 一周后，就干掉了克尔苏加德之前唯一的Boss——冰霜巨龙萨菲隆。至此，克尔苏加德已在眼前，纳克萨玛斯的终结指日可待。

小虾：漫长的纳克萨玛斯 FD 大赛让许多玩家身心疲惫，想必前人铺就的道路会让后来的玩家和公会更顺利一些。而值得一提的是一区洛萨服务器星辰公会的表现，他们首度击杀灰烬使者莫格莱尼，使国服的游戏进度一度领先于世界。


DnT公会轰掉萨菲隆后的合影

图片：《越狱》纹身

美国福克斯电视台的电视剧《越狱》第二季已于8月底开播。拜《越狱》第一季在国内的火爆所赐，第九城市的网络游戏《激战》里也把电视剧的主角 Michael Scofield 和游戏里这个造型联系了起来，看这纹身还挺像的，就是这位 GG 的身姿也有点太粗壮了吧……


其实这纹身更像是"左青龙右白虎"的调调

小虾：我想到了世界杯期间运营商们纷纷推出的世界杯装备，就连民族武侠游戏里也照样能打到世界杯球衣穿在身上，网络游戏就有这么个好处，你想什么它就来什么……

声音："玩家必须踩过尸体"

"部分场景大量出现被肢解得血肉模糊、腐烂的尸体，以及大量白骨。另外，攻城战后在城市主要干道上堆起了一座座的尸体小山，玩家想通过就必须踩过尸体。" 这是最近披露的中国青少年网络协会按照其制定的《绿色游戏推荐标准 3.0 版》对网络游戏《征途》进行评定的一段评语。据称，按照推荐标准《征途》已被评定为"危险级"游戏。


这就是被认定有杀戮等暴力色彩的证据

小虾："什么什么？危险级？俺这个月可在里头靠杀人领了 200 块工资咧！"某玩家评论道。

动态：《激战》世界服宣布第三章发售日

在莱比锡德国游戏展的《激战》世界杯总决赛上，ArenaNet和NCsoft共同宣布，《激战》的第三章"NightFall"将于10月27日在全球正式发布。在第三章中，Elona 大陆落入了一个邪恶的、被流放的恶神之手，面对着逐步入侵的恶势力，玩家们必须共同对敌以拯救Elona的人民。游戏中最吸引人的变化是加入了升级后的英雄人物，他们能够听从玩家的命令，跟随玩家去新开放的世界冒险。


新场景的截图

■快评

话说广告

■北京 风琳

在网络游戏中添加广告，这种新的赢利模式被提出来已经不是一天两天了，但一直以来都是只听打雷不见下雨。在国内，真正在游戏中“植入”广告的网络游戏屈指可数，那些曾信誓旦旦要把广告收入作为自己主要赢利方向的网游厂商多半现在还没什么动静。在这个网络游戏产业动荡的岁月，在游戏中加入广告的赢利模式似乎不能成为一根救命稻草。



丰田汽车在《混乱在线》中的广告。但对大多数国内运营商来说，“一段代码一个路牌”的美好前景还只是在期待中

其实说起来，在游戏中“植入”广告还是很有发展前途的。对广大玩家来说，在游戏中添加几处广告位没什么大不了的，就算是给“脑XX”“XX金”打广告最多也是不小心看到几眼，还不到心里添堵的程度。而因为这些广告的加入，某些我们所钟爱的网络游戏就可能采取部分免费的运营方式。在免费的前提下，相信大多数玩家还是能接受那些广告的，特别是对我们这些已经被电视广告轰炸了十几年的主流玩家来说，还有什么不能忍？而对网游运营商来说，既然免费运营游戏已经成为一种潮流所向，那就需要把自己的赢利压力分摊到几个靠谱的方向。来自于传统行业的广告投放无疑是其中最为稳妥的，毕竟对于卖可口可乐或卖Nike鞋的公司来说，网络游戏中的广告费不过是九牛一毛。

既然在游戏中植入广告对于这个市场中的双方都是有百利而无一害的模式，那为什么现在这种模式在国内的运作遭遇如此冷遇呢？国内广告运作模式的不健全也许是关键。国内大多数网络游戏产品属于难以修改代码的MMORPG，大多数游戏运营商只是所运营产品的代理商，这就造成了运营商对自己所运营的产品并没有修改的权利，那么在其中植入广告就成了一场空谈。也就造成了国内只有《飚车》《街头篮球》等少数网络游戏中可以看到广告。不过，技术上的问题往往不是问题，既然有的广告可以人性化地做到WC里，那么自然也有公司能把广告植入各种类型游戏。Massive和IGA Worldwide公司就是这样的角色，通过在游戏开发过程中嵌入一段可以重复修改的代码，美国人已经开始了他们在游戏中植入广告的“野望”，这个预计将在2010超过7亿美元收入的广告市场开始向各路网络游戏厂商招手了。

北美最受欢迎网游排行榜

1	星战前夜
2	激战
3	瑞泽姆传奇
4	无尽的任务II
5	卡米洛特的黑暗时代
6	恶棍都市
7	英雄城市

资料来源：MMORPG.com

中国台湾省网络游戏排行榜

1	激战二部曲——盟与敌
2	洛奇第三章——暗黑武士
3	劲舞团
4	三小侠（Grand Chase）
5	墨香
6	搞鬼Online
7	卡巴拉岛

资料来源：巴哈姆特游戏资讯站 http://www.gamer.com.tw

韩国网络游戏排行榜

1	街头篮球
2	地下城与勇士
3	洛奇
4	热血江湖
5	Rohan
6	跑跑卡丁车
7	鬼魂
8	冒险岛
9	奇迹世界
10	天堂II

资料来源：韩国Rankey网站 http://www.rankey.com

云网销售风云榜

1	网易一卡通（大话/梦幻）
2	魔兽世界游戏卡
3	17Game一卡通（热血江湖/决战）
4	金山一卡通充值（剑侠/封神/剑侠II）
5	希望Online游戏卡
6	天堂一卡通（天堂II）
7	久游休闲游戏卡（劲乐团/劲舞团）
8	世模一卡通直充（丝路传说）
9	搜狐游戏卡（刀剑Online）
10	征途游戏卡

资料来源：游卡销售云网 http://www.cncard.com

■网游事件簿



●由腾仁信息运营的网络游戏《功夫Online》于9月8日正式开放了第2次功能性内测。这次测试开放了新的场景、调整了游戏界面，此外测试开放了所有9种类型的人物角色，并将为每种类型开放了8种功夫技能（分为初、中、高级3种）。玩家可通过“腾仁一号通”注册和激活游戏账号。



●《阿猫阿狗大作战Online》于9月5日开始公测。游戏不出意外地加入了新的战场地图与新的可用坦克品种和新零件，中型坦克家族的新成员“大眼蟹”将成为新的强大武器。

●《热血江湖》在170版更新后终于开放了宠物系统，玩家可通过多种途经培养宠物，选择它们的发展方向。玩家需要购买专用的宠物食物来维持宠物的健康，而宠物和玩家一起作战时可获得经验值，进而实现和人物一样的升级和转职。转职后的宠物除了在能力上有很大程度提升外，外形也会变得更漂亮。





考古·探宝

——一名航海者的归宿——

■安徽 牙牙

笔者的抽屉里珍藏着一张珍贵的红白机卡，那是十多年前笔者穷尽浑身解数跟老妈磨来的宝贝，黑色塑胶封装、印刷精美的Logo、四角固定用的外六角螺丝，这就是一张任天堂的原装《大航海时代》。当年沉浸在这个画面简陋但数据量庞大的游戏中时，我竟然可以将每个城市的经纬度背得滚瓜烂熟，这直接影响了笔者当年的地理考试成绩。这么多年过去了，红白机早已不知所踪，只留下这张装满童年快乐的游戏卡，也让笔者脑海中深深刻下了光荣的名字。当《大航海时代Online》（以下简称为《大航海》）开始测试时，相信激动的并不只笔者一人，那些玩“大航海”系列长大的朋友们，你们在哪儿呢？

冒险，航海家的性格

《大航海》中的角色共有3个等级，分别是商人、军人和冒险家，别看等级有高低，在《大航海》中等级并不能说明一名玩家的实力，它只是影响到玩家所能驾御的船只。《大航海》中的职业，算上一转和二转职业，共有近40个。游戏中的职业有一个“优待”的问题，优待的对象是玩家的技能。刚出生的玩家只能掌握可怜的几个技能，转职后则可以学习本职业的技能（当然你也可以向游戏中的名人学习），一个职业只会对几个技能有优待，可以无条件学习该技能且技能升级所需的熟练度为非优待的一半。以笔者的经验，玩家的职业要视乎你最近想做什么。如果想赚钱，你一定会转职为商人。而二转职业优待更加细化，如果你想拉宝石你一定会转职为宝石商人，你想拉胡椒一定会转职为香料商人。相对来说，宝石商人拥有宝石买卖技能的优待，香料商人也同理。同时，技能并不会因为转职而遗忘，只会降低职业优待技能的熟练度。所以对一名玩家来说，《大航海》中的等级、职业都不重要，重要的就是技能的选择、搭配和熟练度。

在三种职业中，商人是赚钱的，军人则为了战斗。以笔者的个人感觉，玩商人和军人在积累了一定的财富和击败了宽广海域中的对手后很快就会觉得乏味，而冒险家则会让人不忍释手。商人和军人的等级经过努力很容易就能封顶，而冒险家的升级却是慢而又慢，所以笔者推荐新手玩家首先专攻商人、军人，为最后的冒险生涯打好优良的基础。冒险家后期的任务大多是完成连续任务以得到极为珍贵的宝物，真正的冒险家们并不是为了那些珍贵的财宝而去的，只是连续解谜任务的过程相当吸引人。因为高级任务给玩家的线索极少，需要玩家利用自己的知识去分析任务，当谜题如锁般一个一个打开时，巨大的成就感就会迎面扑来。如果你也想体验游戏中最快乐的元素，那么和我一起去挖宝探险吧！



在庞贝古城寻找线索

圣乔治的屠龙剑

冒险家刚开始是非常艰难的，技能等级一直上不去，所以笔者游荡在东地中海，专攻考古、宗教两项技能，尤其是亚历山大港有一个去雅典哭坟的经典任务，给的考古经验不低。于是，笔者就往返于雅典与亚历山大之间终日哭坟，终于有一天实在忍受不了这样的闭关，决定出去转转。此时笔者的宗教技能已经达到5级，荡着自己的小船一路北上，来到伦敦。伦敦可是个好任务的发放地，先是刷出了几个早已熟悉的小任务，回伦敦交完后，再刷任务栏，发现任务栏中赫然写着圣乔治的名字，当时笔者就兴奋了起来。因为当年就是这位英雄用马蹄踩住巨龙的尾



探索远东的遗迹


埃及，每个人都梦想前往的埃及。这里隐藏着什么样的秘密宝藏？

巴、用长矛刺死了巨龙，又因为任务是从伦敦刷出来的，所以笔者立刻接了这个任务。

任务说明非常简单：伦敦街头突然流传起了圣乔治剑的传说。笔者在伦敦街头打探消息，心想这样的高级货一定要找城里那位“年轻的贵族”聊聊，可这个家伙支支吾吾的说话根本就没有个重点，然后他让我去找酒吧老板问问消息。酒吧老板是交际很广的人，从他那又得到了新的消息，结果我在伦敦跑了个遍，收集到了一堆消息，根本就不能理出个头绪，只好回到委托人那里，把我听到的一五一十都告诉他。委托人决定让我在北海范围内寻找消息，于是我辗转法国的马赛、西班牙的塞维尔，收集到了更多的线索，虽然他们所了解的传说完全不一样，但我也将它们转达给了先前那位贵族，贵族则给我讲了一个动人的屠龙故事。到这里我已经做了4个连续的圣乔治任务了，而我在伦敦的任务中翻看，再也没有关于圣乔治的任何消息，难道故事到这就结束了吗？我绝不相信。再翻翻任务栏，发现有一个任务叫做勇者格奥尔格，我突然想起，格奥尔格是音译，是圣乔治的德文名字。到这里豁然开朗，接上任务，原来是让我去东地收集消息。从贝鲁特返回伦敦后，我抱着极大的热情等待圣乔治传说的全部解疑，可现实是无情的，不论我怎么刷任务，却再也无法获得一星半点的消息了。

郁闷之极只好去做别的事情了，过了一段时间，笔者出于对生物学的兴趣到东地刷生物，直到有一天在亚历山大进行任务，发现一个名叫“有翼飞龙骨”的任务。这个任务也没什么特别，完成后回去再接任务，却赫然发现任务中出现了4个大字：屠龙纹章！笔者才想起是不是这条龙就是那条作孽的龙，故事到这里就非常清楚了：笔者亲手将纹章从贝鲁特的清真寺中挖出，那种兴奋真的难以言表。最后，任务竟然还有一步，需要拿30朵红花去找英国的贵族做一面屠龙纹章旗。任务完成后，笔者首先对传说有了更进一步的了解，更对圣乔治多了一份景仰——虽然我并没有得到他遗留下的上古神兵。故事结尾的那30朵红花也是有含义的，圣乔治屠龙后用自己的武器划出一个大大的十字，龙的点点鲜血化成了一朵朵美丽的玫瑰，而今天，在西班牙的加泰罗尼亚地区仍然有用鲜红的玫瑰来纪念圣乔治的习俗。当笔者将屠龙纹章旗帜升到主桅杆上时，那种成就感是无限的。

圣骑士剑出土

在地中海地区获得了很多关于西罗马帝国的历史知识后，笔者的经验是该去伦敦刷刷任务了。骑士是优雅的、无私的、勇敢的，所以当笔者将骑士从任务栏中刷出，就一定会接下去看任务。这个任务的后续出现了另外一个英雄的名字——罗兰，相信熟悉这一游戏系列的玩家都会联想到什么。不错，就是罗兰手上的那把圣剑！《罗兰之歌》讲述了罗兰的动人故事（《罗兰之歌》是法国的英雄史诗，它以勇敢、无私、爱国的罗兰骑士为主要人物，讲述了他与议和派加奈隆不合，后被叛逃敌营的加奈隆包围、全军覆没的悲剧故事），而圣骑士剑的任务刷出来后局势已经十分明朗了。通过法国王室讲述的传说，我很快就接到了最后的实质性任务：迪郎达尔——圣骑士剑，它并没有破碎。得到消息后我日夜兼程赶到阿姆斯特丹，最终从教会那里启出了传说中罗兰那把象征着骑士信仰的爱剑。水晶的装饰让它足够华丽，弯曲的护手可以加强保护，重要的是剑身上的符文让它拥有很高的攻击力。圣骑士剑一向是“大航海”系列中的终极武器，可在网络版中它已经不是顶级装备了。不过怀旧的情结还是让笔者深爱此剑，每每装备起来的时候，都会想到罗兰在山谷中战至一人，奋力吹响号角、砸碎爱剑，等待救赎的动人场面。


终于入手的圣骑士罗兰之剑

你和我的宝物展

游戏中属于冒险家的发掘物还有更多稀有的宝物，例如太阳神家族的3件宝贝就是凯尔特人流传已久的魔剑、魔枪和光枪，而爱琴海文化中著名的克里特岛米诺陶斧、圣骑士剑后续的圣剑，这些上古的神兵利器都会让玩家着迷，而与之相关的还有与宝物相联系的一段段动人故事和逐渐发掘这些秘密的过程。《大航海》中的考古学者、史学家是笔者眼中最迷人的职业，他们不但要兼顾航海技能，更要懂得商人的技巧，最重要的是，他们总是因解读谜题而获得知识，游戏在这时已经成为一种学习，这是笔者的感受，也是在《大航海》中恋恋不舍的原因。


笔者在这里列出一些“发见物”的图片供大家鉴赏，其中包括汉谟拉比法典、亚瑟王的斩铁剑、齐格菲的屠龙剑（巴尔蒙克）等

■类型：在线角色扮演 ■制作：Blizzard Entertainment ■运营：第九城市
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://www.wowchina.com

有什么比开荒更难
谈《魔兽世界》开荒团的建设和管理

■晶合实验室 Littlewing

《魔兽世界》（以下简称为WoW）并服后，玩家进入了一个全新的环境。他们在服务器中遇到了新的朋友和对手，无论在战场、野外Boss争夺、副本进度竞赛中都将遭遇与以前不同的挑战。在那些没有合并目标服进度领先的服务器，也面临着并服后对自身的强大冲击，开荒成了许多大公会的首要目标。笔者本人作为公会管理者曾长时间带领公会开荒，希望下面的经验能对动荡时期热衷开荒的团队有所帮助。

一、组队原则。开荒团如何构建，是决定开荒是否成功的根本。在组建队伍前，要将开荒后会发生的种种可能考虑进去。一次到位是不可能的，比较常见的误区是一开始就想“把名单定下来，固定队员”。其实，一开始就希望固定成员，会极大打击那些名单以外成员的积极性。而且开荒是艰苦的，在一次次团灭、修理、喝药的过程中会不停有人退出，当你发现最初希望固定的那40个人已所剩无几时，再想重建团队就很困难了。所以，你需要让每个想来开荒的人都加入团队，哪怕他们操作差、装备一般。如果你认为他的装备差到不足以适应开荒的强度或技术有明显不足可以礼貌地请他离开，先去MC、BWL提升装备或请教高手，并且告诉他们，一旦达到开荒标准还随时欢迎他们回来。因此，相对40人副本你要建设的是一个七八十人甚至更多人的庞大团队，这才能保证每次开荒40人以上的在线人数，且让队伍成员有危机感，让没被组进来的人看到希望。


被盗号的笔者持一面40多级的血色指挥官之盾、着一身绿色火抗装，依然完成了本服拉格纳罗斯的首Down——装备不是关键

每个愿意来开荒的人，都是开荒团中的核心力量。你要真正把他们当作朋友对待，尊重他们的意愿、聆听他们的建议并给予回复，告诉他，你在这个团队中不可或缺。这样才能发挥每个人的力量，让他们积极为团队献计献策。对没被组进开荒团的人，不要吝惜回话的时间，你应该真诚地为没组上他表示歉意，并告诉他，一旦有位置会马上考虑他。一句安慰，会为你留住一个坚定的团员。而团长要仔细留意每次组队时的名单，特别注意那些Farm时争先恐后、开荒时避之不及的人，他们绝不是团队需要的人选。

二、目标选择。开荒并不是漫无目的地进入一个新副本那么简单。作为团队指挥者，你首先要对那些未知的副本和Boss有个基本了解，对它们的难度、掉落、开荒中的消耗有感性的认识，进而为团队制定长期和短期目标。长期目标通常是一个副本的最终Boss或难度有质的提升的Boss，如BWL中堕落的瓦拉斯塔兹、耐法里奥斯，TAQ的双子皇帝、克苏恩，Naxx的死亡骑士等，这并不难，难的是制定短期目标。任何团队都有一个疲劳度，如果没有其他活动调剂，日复一日地开荒必然会将队伍拖垮。所以，即使是开荒团也要有休息时间。但所有经历过开荒的人都清楚，在刷MC、BWL时公会总是前所未有地热闹，到了真正开荒时有时未必能组成一个团。所以，先刷副本后开荒在组队时会遇到困难。为了避免这种情况，我们可以为开荒团队制定一个短期目标，这个目标不一定要杀死某个Boss。以克苏恩为例，显然它不是一两天能够击败的，但可以循序渐进确定一个本周目标，如顺利进入第二阶段、存活率100%等。一旦完成这个目标，可以适当放松，组织战场、赏金副本团等相对轻松的活动，不但能促进大家的积极性，一些对低端副本还有装备需求的队员也能借机有所收获。


第一次面对新Boss，新鲜感与压迫感纠结的心情只有开荒的成员才能体会

三、了解团队。作为开荒团的指挥，你知道的应该比其他团员都要多。尤其是


首Down绿龙泰拉尔，大家欢呼雀跃

对每个职业的了解、天赋的配置、装备的使用等。何时、何人该穿DPS装，何时、何人该穿抗性装？这些细化的地方就要靠团长对各职业的了解来决定了。以笔者所在的冰封十字军公会的开荒队伍为例，头几天开荒克苏恩，由于第一阶段眼球触须的杀伤力很大，大家认为全民DPS才能快速杀死眼球触须。圣骑士拿起双手武器，穿上了加力量、敏捷和物理暴击的装备，但效果却不理想。事实上我发现，除了眼球触须出现的那几秒钟这样做能多提供一点伤害，大部分时间由于只能有六七名肉搏队员接近克苏恩，圣骑士无法靠近克苏恩输出DPS，主要任务还是治疗。而那些增加物理伤害的装备必然会降低治疗效果、魔法值上限、回魔速度等，反而造成第一阶段治疗不足，死亡率增加。所以，我让所有圣骑士都换上治疗装，增加了第一阶段人员的存活率。同时，由于队伍中盗贼和战士众多，主要攻击手段是物理伤害，根据对攻略资料的了解，我发现盗贼的出血技能能够较大提升肉搏队员的物理伤害，所以便让团队中的一名盗贼更改天赋获得出血技能。

如此的例子还有很多，如在攻击Boss时有几名猎人的蓝总是满的，这是个非常隐性的问题：在打桩子（不移动的目标）时，猎人的输出是非常高的，也很费蓝，但在运动战中的攻击力一般。那么就一定是他们没尽全力么？也未必，或许是队伍中的治疗者没有及时治疗，导致他们不能稳定输出。这些细节都要求指挥者对职业有所了解，并及时发现问题。作出判断之前要询问该职业中的资深玩家，不能武断。

四、最简原则。在开荒遇到困难时，团队成员会向你提出各种战术方面的建议。通常，他们提出的建议都有一定可行性，但并不是说正确的就一定要执行。作为指挥，你要做的就是从这些冗杂的建议中找到可行性最高的来执行。看上去很难，但事实上很容易，你只需要找到最简单的方法——每个队员对复杂方法的理解都会有偏差，而WoW中的Boss通常是一人走错满盘皆输。所以，一个能让所有人理解并很快执行的方法才是最正确的。记得几个月前开荒BWL的7号Boss克洛玛古斯，当时队员提出了很多站位方式，包括在阶梯两边、阶梯上下等，但事实证明，绝大部分情况下大家在阶梯一侧靠边站在一起就足以应对了。在面对冰霜加时间流逝这种组合时，我发现冰霜的伤害并不致命，而时间流逝会让生命值回满，肉搏职业完全没必要躲避冰霜，这可以极大地缩短战斗时间。诸如此类的例子很多，当我们在迷茫中摸索尝试时，不妨用最直接、最简单的方式来考虑，往往你会发现，答案其实就在眼前。


作者所在的诺达希尔服务器（现梦境之树）冰封十字军公会首Down克苏恩的场面

五、勇于改革。目前，国内大部分公会采用的都是一个精英团开荒、多个刷副本团替补的方式。这一方式流行许久，有什么优点大家都了解，但它就一定适用于所有公会么？我认为，开荒的组织要因公会状况、副本特点、服务器人数等因素决定，要根据环境的变化进行调整。原有的一、二、三团为主，每个副本都刷一遍的策略已经越来越暴露出效率低、容易疲惫、有人浑水摸鱼等弱点。目前最高端的副本Naxx与BWL—上来就用高难度Boss挡路不同，Naxx的难度有种循序渐进的感觉，各区的入门Boss都很容易，此后难度逐渐增加。但Naxx的Boss数量众多，下手时难寻头绪，如果依然用精英团开荒，虽然能保证基本进度，却不能发挥出全部效率。所以，我在会中提出了双线开荒的思路，即组建两个开荒团开拓不同区域，齐头并进，这样隔段时间交换几名队员，大家可以经验共享，培养大量熟悉Naxx的会员以及开荒的氛围，让公会无时无刻不处于一种向上的气氛中。由于大家接触的都是新事物，也会把更多精力放在探讨战术上，而不是DKP或装备分配。也许这种制度还存在分团之后队员协调性不高、公会财力无法支持等弊端，但没有尝试就永远不会有改变。在改革时，你必将面对来自公会成员的巨大压力和责难，能否有选择地吸取意见让改革更加合理、能否顶住压力进行改革就要看管理者本人的能力了。如果你的公会真的打算不停开拓新副本，那么适时的变革是必需的。


第一次登上黑石尖塔的巅峰，所有开荒中的辛苦都被忘却脑后，登顶的感觉令人终生难忘。而回首空荡荡的黑翼大厅，只有开荒的队员知道他们在这里洒下了多少汗水

六、永不放弃。开荒是艰苦的，更多时候，只有在杀死Boss那一刹那你才能体会到开荒过程中无法体会的乐趣，而开荒的过程更多是些“痛苦”的回忆。任何人都可以放弃，但作为团队管理者、组织者的你不能放弃，因为你是团队的精神支柱，一旦你放弃了，以上的一切就无从谈起了。P

■类型：在线角色扮演 ■制作：Turbine ■运营：盛大网络
■游戏状态：8月28日公测 ■官方网站：http://ddo.sdo.com

《龙与地下城Online》展望篇
最新资料片《黎明工坊》

■北京 黑色圣石

当盛大网络决定在国内运营《龙与地下城Online》（以下简称为DDO）的时候，或许没有人能想到这款游戏的版本更新会如此迅捷。在8月28日开始的公测中，盛大使用的游戏版本已经是DDO的最新资料片《黎明工坊》。这部资料片推出的时间与北美基本相同，令中国玩家少有地享受到了全球同步更新的快乐。

种族：卓尔精灵

推出新规则书时增加新种族是"龙与地下城"（以下简称为DnD）规则的版权持有者Wizards of the Coast（湾岸巫师）的拿手好戏，而DDO则将这一点学了个十足。幸好，卓尔精灵，或者说黑暗精灵是DnD规则中极受欢迎的种族，所以增加这个新种族只会令玩家拍手叫好。根据DnD设定，卓尔精灵外貌俊美、皮肤黝黑、体态优雅，天生热爱冒险、追寻刺激，狂热地崇拜蝎神，而且总体上说他们是一个倾向于邪恶的种族，狡诈而充满野心，同时也拥有强大的实力，因此在人类世界中黑暗精灵并不受欢迎和信任。由于生活在地下，要忍受各种怪物的威胁，卓尔精灵的属性天生就比一般的种族好（+2敏捷、+2智力、+2魅力、-2体质），同时还拥有比其他种族更多的种族特性，除了精灵天生的免疫睡眠、对附魔系法术抵抗力高，聆听、搜索和侦查的种族加值以及擅长特殊武器外，他们的种族特性还包括天生的法术抗力，而且法术抗力可以随人物等级而提升，这使得同级施法者的法术对其生效的几率不足一半。不过，要使用卓尔精灵也不是件容易的事，玩家只有通过《黎明工坊》中新增的"赞助人系统"为各个家族完成不同的困难任务，积累足够的信任度，才能在创建人物时开启"卓尔精灵"的选项。

系统：赞助人

新增的赞助人系统标志着风暴湾的各大组织和家族开始正式对玩家的游戏过程产生影响。现在，这些组织和家族将赞助玩家进行各种特殊冒险任务，只要玩家能完成这些任务，就能获得相应赞助组织的信任度。完成任务所获得信任度的多少取决于任务的等级、玩家的等级以及任务副本的长度与难度等。当玩家获得的某个组织的信任度达到相应级别后，就能获得该组织给予的奖励。每个家族或组织的奖励都不同，玩家可根据自己的需要来决定接受任务的顺序。

从目前公布的资料看，钱币领主、自由记者和银焰教会提供的信任奖励主要是冒险装备方面的，如额外的背包、储物空间、盗贼工具或降低城中教会提供的治疗类法术的价格。龙纹家族的奖励则各有特点：德尼斯家族的奖励是提供属性+3的投掷武器弹药出售；菲奥兰家族和乔拉斯克家族则收费为玩家提供长时间的增益法术。它类似DnD规则中的魔法恒定术，包括跳跃术、滚翻术等增强技能的法术，法师护甲、虔诚护盾之类的防护法


卓尔精灵不是一个开始就可选的种族


风暴湾内的各大家族开始提供丰富的特殊任务


具有东方风情的新场景，建筑的窗格上装饰着龙纹


新增的技能——火墙术


夺心魔喜欢用心灵异能进行远程作战，尤其是用心灵爆破进行狩猎。当然，如果被迫进行近战，它会用环绕在嘴边的触须鞭打敌人


机关泰坦也是玩家需要面对的强敌

术，或是巨熊耐力、蛮牛力量等属性增益法术。这类增益法术可持续30分钟，并可带入副本，因此可为任务提供许多帮助。最后，只要玩家有一个人物在所有家族和组织中的信任度总和超过400点，就可以在创建新人物时选择卓尔精灵。这是赞助人对玩家信任的重要表现，这份信任甚至允许玩家认可的“邪恶卓尔精灵”进入风暴湾！

能力：天赋与法术

与新种族受到的瞩目不同，资料片新增的天赋和法术似乎并不为人关注，但对玩家来说，这才是会实实在在影响他们的人物战斗力的关键。资料片为许多职业增加了实用的天赋，从而更明显地区分开了各职业的作用。战士的战斗专长豁免DC、重击威力和防具敏捷加值都会受到天赋影响，从而使战士更加专注于肉搏战中的攻击力，减少专长被豁免的情况。游侠、野蛮人和游荡者都获得了各种元素抗力天赋，增强了这3种职业对法术和陷阱的抵抗力。游荡者还获得了增强偷袭伤害的天赋，使得本来就很强的盗贼偷袭更加致命。法师则获得了增强法术重击伤害的天赋，使他与拥有大量SP值但法术的种类和威力却一般的术士进一步区分开。种族方面，精灵获得了法术抗力天赋，使他们不至于全面落后于卓尔精灵。此外，减少奥术施法失败率的天赋与密银装备搭配也使法师穿甲施法作战成为可能。矮人的新天赋则主要增强战斗专长豁免DC、防具敏捷加值、元素抗力和豁免加值，从而使这一本来天赋职业就适合战士的种族更加适合成为战士。总体而言，这次新增的天赋使得善于近战的职业更能冲锋陷阵，依赖法术伤害的职业法术威力更强，是一次种族与职业的普遍强化。

法术方面，新增法术中最引人注目的是期盼已久的传送类法术的出现，能够传送到任何玩家指定地点的传送术和可以瞬间脱离地城的空间大门将为玩家的冒险生活提供巨大的便利。


即将面对最终的挑战——巨型机关泰坦


弗米蚁怪是资料片中的新敌人之一

副本：黎明工坊

作为资料片的标题，“黎明工坊”不仅在游戏设定中占据了重要地位，同时也会给玩家的冒险带来全新的舞台。黎明工坊是陨梦岛上一座古老而巨大的铸造厂，曾在古代战争中用于铸造机关人和武器。战争结束后，黎明工坊逐渐被人们遗忘，但传说那里还保存着大量战争中遗留的古代宝物。如今，黎明工坊已经被邪恶的地下种族——夺心魔所占领。为了冲破夺心魔的封锁，无数冒险者纷纷结伴搜寻开启黎明工坊的特殊钥匙——达·奎瑞印章，而这就是“黎明工坊”系列任务的起点。

黎明工坊任务包括数个不同部分。最初玩家要在尖啸矿井中救出被夺心魔和食人魔法师抓去的奴隶以换取半块达·奎瑞印章，然后在哥拉梵营地打败叛变食人魔法师影武狂魔换取另外半块达·奎瑞印章，当玩家将这两块碎片合二为一后，才能用完整的达·奎瑞印章进入黎明工坊副本。在黎明工坊内部，玩家要对付食人魔符牙部落，还会面对试图使用黎明工坊内幸存的一尊巨型机关泰坦侵入艾伯伦的基伯尔夺心魔，最终，玩家需要摧毁巨型机关泰坦——这是DDO有史以来最宏大的团队任务！


黎明工坊内的战斗，小心暗器！

未来：即将到来的更多更新

DDO或许是推出资料片速度最快的网游了，就在第二款资料片《黎明工坊》开始测试时，《黎明工坊》的2.1版《亡者的祷文》也预计在近期更新。在2.1版中，新的副本任务“不死城”也将出现供玩家挑战，其中包括5个全新的地城和怪物。随后，《黎明工坊》的3.0版还会加入万众瞩目的PvP系统以及更多可供探索的地下城。再加上即将开放的拍卖系统以及更改的等级上限、人物装备、怪物和场景，DDO的广阔世界正呈现出新的面貌，等待玩家们前去探索…… P

■类型：在线角色扮演 ■制作：SONOKONG ■运营：光通通信
■游戏状态：第四季度内测 ■官方网站：http://shaiya.gtgame.com.cn

《神泣》黑暗与光明的传说

■北京 Ghost

在今年的ChinaJoy上，光通通信正式宣布了他们代理的网络游戏Shaiya的中文名——《神泣》。事实上，光通拿下《神泣》的运营权已经有一段时间了，但大家除了对唯美的人物原画印象深刻之外，恐怕对游戏没有更进一步的认识。那么，我们现在就来看看这个关于黑暗与光明的传说……



通过击杀敌对阵营角色，玩家可获得女神祝福值，从而增进游戏人物的能力，同时降低敌方战败人物的属性。这就是迫使你不断战斗的力量源泉

黑暗女神与光明女神

正如我们在原画中看到的，游戏中有两位身着白衣和黑衣的女神。关于她们的来历，开发商SONOKONG编织了一个很“神话”的故事：很久以前，创造女神伊泰安为躲避神界战争创造了Shaiya世界，并成为这里具有无上权威的神灵。本来她在这里过得不错，可不幸的是，因为思乡她返回了神界，并从妒忌女神手中得到了一个祝福箱子。当伊泰安回到Shaiya打开箱子时，她没有看到祝福的踪影，反而释放了包含愤怒、憎恨、情爱、悲伤、贪婪、堕落和嫉妒的7宗原罪。Shaiya世界陷入了混乱中，伊泰安随后在战乱中死去，她的魂灵没有散去，而是幻化成两位彼此对立的女神——一位温柔宽容，另一位则率性好斗，她们正是游戏中光之同盟与愤怒联合两大阵营各自信仰的女神。

种族与阵营

光之同盟与愤怒联合两大阵营各自包含两个种族。

人类：人类本来生活在一个与Shaiya并行的时空里，由于Shaiya的异变，人类被一股奇异的力量传送到了Shaiya北部。他们与大陆北部的原住民白精灵成为了朋友，并结成同盟。

白精灵：优雅的白精灵是自然的守护者，他们拥有神秘魔力，能借助自然的元素之力给敌人强有力的打击，后来他们也把这些魔法传授给人类。



在《神泣》中，各大种族都拥有他们专用的坐骑，通过向游戏中的商人购买召唤石，玩家可以召唤出相应的坐骑，在Shaiya大陆上飞奔

暗精灵：暗精灵与白精灵本属同宗，因为历史上的仇怨，他们盘踞在大陆南部与白精灵为敌。暗精灵普遍身体强壮，行动更为迅捷和神秘。

野蛮人：野蛮人是这个世界的古老种族之一，他们是伊泰安造人的试验品，却因为狂傲不羁的野性而最终被封闭在地下世界。显然，野蛮人天生就是当战士的料。



PK是游戏重要的一部分，游戏为敌对势力间进行大规模PvP战斗提供了专门的战场

多难度体系与死亡模式

《神泣》最有特色的地方就是多难度体系与死亡模式的设计了。游戏就像一款单机游戏那样提供了难度选择，游戏包括简单、普通、困难及死亡4种难度模式。简单模式适合新手玩家，但玩家的角色等级被限定为30级；普通模式下角色每升1级会获得额外的属性点和技能点；困难模式下角色的属性点、技能点、升级经验又比普通难度有所提升。显然，在这样的限定下，在网游这个某种程度上属于弱肉强食的世界里，你可能一上手就会从死亡模式练起。但死亡模式的设定极为变态，角色一旦死亡，角色的一切资料即被删除。这种设置我们恐怕还是第一次遇见，当然它客观上降低了玩家们在一个难度上扎堆的可能性。P



《水浒Q传》贺彩系统简介

■北京 小余儿

《水浒Q传》作为一款风格卡通的网络游戏，设计了许多轻松可爱、能够吸引女性玩家的游戏功能。在公测开放的副本等游戏系统之外，我们要特别关注的是其中的贺彩系统。想在游戏里玩点浪漫？一起来看看怎么做吧。

贴近生活的功能设置

在现实生活中，每逢过年过节和重要庆典，我们都会用对联、彩带等物品作为装饰，来增添节日的气氛。贺彩系统设计的灵感就是将现实生活中人们的各种喜庆、祝福方式引入到《水浒Q传》中，为游戏中的喜庆气氛提供了更多样化的表现方式。想象一下，在海风轻拂的沙滩上点燃篝火、竖起帐篷，邀请心爱的人一起欣赏正在燃放的烟花……这些场面可能在以前的网络游戏中也似曾相识，但《水浒Q传》将这些颇受欢迎的设计总结起来，都放进了新开放的贺彩系统中。和以往最大的不同是，它给了玩家比较大的自由度，你可以通过独特的方式DIY自己的作品，或展示自我，或博得你游戏中爱人的一笑。


在贺彩功能界面中进行自由设置

繁多的功能和道具

前面我们已经提到，贺彩系统最吸引人的地方就是表达方式的多样以及玩家自己设计贺彩主题时的自由度。大家可以随意选择自己喜欢的喜庆场景，平时可供选择的场景有十多个，而在重大的国际节日与传统节日也有特殊的场景提供给玩家。玩家参与喜庆活动不光图个乐子，还会收集到一些特定的节日称号。


浪漫的地上装饰自然要献给爱人

贺彩系统的另一重要部分是大量的特效道具，它们共分为5大类：

场景动画。例如空中飘着绵绵细雨，五颜六色的彩带在天上飘荡。

标语、条幅。大家可以在大幅标语或条幅上写上自己想要表现的心情以及祝福的话语，这些斗大的字就会飘荡在场景上空，让每个人都能看见。

地面道具。大家可将道具摆在地上来装饰场景。如情人节时就可以在地上摆放出甜蜜的心型图案。

礼花。和现实中的烟花一样，大家庆祝完之后可以一起燃放烟花，空中绽放出绚丽的花朵，为聚会增光添彩。不过，礼花要在夜晚燃放才最有气氛。

技能光效。这种道具很普遍，大家在平时就可以放出自己所学的各种技能光效来观赏，就是向路人炫耀也十分有趣。

来，布置一场庆典！

我们亲自动手试试吧。在游戏中找到专门负责举行贺彩活动的NPC——宋清，就可以打开租用贺彩场景的界面。玩家可以决定贺彩所使用的基本场景、贺彩主题、租用时间等基本信息，也可以进行庆典管理工作，例如进入人员管理、各种场景内道具、光效的摆放等。租这块自由的场地后打开功能界面，在场地中随意地布置各种装饰、光效，甚至添加几位为你效劳的NPC——你可以随心所欲地布置这里，来表现自己的情绪和创造力，然后，就把你的朋友们叫来参观吧！

为了方便玩家之间的交流，《水浒Q传》的贺彩系统设有专门的NPC来负责统计、查看以及发送信息给参与活动的所有人。游戏中还有包装道具可以让大家把装备或物品包装成礼物再相互馈赠。而在特定的节日活动来临前，系统都会播放全区广播通知，让每个人都能够及时了解并参与到节日活动中，感受喜庆的气氛。在活动中，大家还可以进行对战、模拟挑战Boss等小游戏。好了，享受这精彩的社交派对吧！

■类型：在线角色扮演 ■制作：火狐数码 ■运营：搜狐
■游戏状态：8月21日内测 ■官方网站：http://tl.sohu.com

《天龙八部》丐帮新手指引

■北京 虚竹

几百年过去了，少林、武当已日渐式微，只有昔日的武林第一大帮——丐帮如今依然欣欣向荣。对于一名《天龙八部》的新手来说，想加入丐帮其实很简单。在新手所在的大理城出生，屏幕右下角的任务栏就会闪动。按照那里的提示找赵天师接新手任务，很快可以升到10级。

入门前10级

10级以前主要的练级地点是剑阁和无量山，消灭那里的怪物首领，有很大可能打到新手蓝装，而首领掉的一品花生等物品可以换到新手绿装，10级时还可找大理宠物店老板领只兔子宝宝。10级之前，通过任务拿到推荐信，我们就可以学到各门派的新手技能，而新手任务奖励的钱足够我们把门派技能学到10级（任务中需要注意，在抓鸭子时要用右键点选鸭子，然后使用捉宠技能，用左键你只会看到小鸭子的尸体）。我们可以在完成新手任务的同时顺便学完所有的生活技能，并买好生活技能所需的工具。

当人物和门派技能全部达标后，就可以找大理的驿站传送到丐帮加入门派。丐帮人物的特色很明显，外攻强悍，属于近战系，而其攻击中的连击越多，攻击力也越大。此外，丐帮弟子的外攻配置长枪、大刀会有攻击加成。门派技能为酿酒和莲花落。30级骑宠为灰狼，70级可骑乘白狼。

初期的修炼方向

刚入门派，可能不少玩家心里嘀咕，要学什么技能，做什么任务呢？实际上这个时候可选的技能最简单。因为在10级这个阶段，技能的用处当然是练级而不是打架。所以，PK的技能基本上可以不考虑，主要应学习增加攻击力的辅助技能。首先，把所有10级可以学习的心法全部学完，学习心法消耗不了多少经验，但可以有效地提升人物的攻击、防御等属性。注意，心法的学习最高不要超过人物5级，超前消费对你应付高等级的怪物没有什么帮助。而获得经验的途径主要有两种，一是完成任务，二是打怪。


丐帮里怎能少了大名鼎鼎的降龙十八掌？

选择任务：门派任务很简单，基本上都是跑腿任务，但得到的经验和金钱奖励有限，因此15级之后就可以反复完成两处经验可叠加的副本任务——棋局和水牢。要注意的是，水牢副本难度稍高，最好20级以后再去。

丐帮师门副本接取人


这里是所有的可骑乘坐骑

选择打怪：10～15级去敦煌，15～20级去嵩山，这2处的怪物都不会主动攻击。20～25级可以去西湖练级。这里到处是红色的主动攻击怪物，一次引3只恰好合适，再多就不好应付了。打怪总的来说比较枯燥，但是打到的装备一般都比NPC那里的存货要好。

生活技能的选择

丐帮可学的生活技能很多，留意每种技能的要求即可。采药、挖矿、种植要消耗精力，打造、裁缝、工艺、烹饪要消耗活力。什么都不想学的话还可把精力和活力卖到洛阳酒店，40点换30银，也很划算。逐渐熟悉技能后，获得一只称心的宠物很有必要。丐帮攻击输出高，抓只小猪来当肉盾可以缓解练级的药物消耗。抓宠物要找洛阳的云水涵去宠物岛抓，上去把怪打死后如果出现蓝名怪，就可以抓了。

身为丐帮弟子，没有钱该怎么办？最简单的办法是通过跑漕运赚取。简单地说，在城市漕运处A领取官票，先打压物价，再买入商品，然后去城市漕运处B哄抬物价，卖出商品。途中经过的每个场景会碰到两次强盗，每次3个，如果不想杀敌，那就一个字：跑！注意，漕运时无法使用驿站转送。

■类型：在线角色扮演 ■制作：ArenaNet ■运营：第九城市
■游戏状态：10月份公测 ■官方网站：http://gw.the9.com

《激战》PvP技巧略谈

■上海 暗天

PvP在《激战》中扮演着重要的角色，许多玩家认为《激战》就是个强调PvP的游戏。那么，PvP到底在游戏中占有什么样的地位，又有什么样的特点、和游戏有什么样的联系？让我们一一道来。

1.从虚拟训练开始。对PvP的恐惧心理或许是许多玩家不肯接触PvP的主因。其实，绝大多数的人都是经过努力才成为PvP强者的，如果一开始就主动放弃，那么你就是放弃了《激战》中最有趣的部分。在开始训练自己的PvP能力之前，我们首先要明确，这里的PvP是一个竞技场的概念，而不是没有任何规则的乱战。

第一项准备工作是训练自己的反应能力。为了加强判断力，我们必须先对所有职业的技能以及自己拥有的技能有一些基本的认识。看完全部的技能介绍后，玩家还可以去无名岛（巴萨泽圣殿北方区域）测试技能的作用。打个比方，许多技能看似都是"范围技能"，但经过实际测试才会对它们的具体作用范围和强度有确切的认识。

2.8种技能的搭配。你终于要在竞技场中迈出历史性的一步，首先摆在面前的题目就是选择你可以带入PvP战斗中的8种技能。对新手来说，随机竞技场是必经之路，而在随机竞技场中进行游戏，组到的队友是好是坏完全无从得知，所以大多数玩家往往会选择全攻或全防的技能组合，但这样往往存在致命性缺陷。全攻组合在没有僧侣做队友时可被对手轻易杀死；而全防组合虽然可以一时不死，但如果对手聪明地将你的队友一一干掉，那么你也会独木难支。所以，在随机竞技场这种生死由命的地方，还是恰当地搭配自身技能较为稳妥。一般来说，在技能的分配上攻击与防御的比例为5：3时最容易生存。

随机竞技场的门一打开，应立刻用Tab键一一确认对方的人物组合，然后先让队伍中最耐打的玩家上前攻击，并留心观察对手施放的技能，通常只要看到对方的两三个技能后，便可凭借对技能的认识迅速想到相似或相配合的技能，进而猜出对方的技能组合。


一支随机组成的队伍无法追求默契配合，这时带几个自保的技能十分必要

3.复活勋章的争议。说到随机竞技场，许多玩家都在争论是否应该带上复活勋章的问题。个人认为，这绝对是PvP中的必备技能。因为随机竞技场中队友的强弱并不确定，如果多带一个技能而删去复活勋章，反而损失了一次复活队友的大好机会。不管你的队友多"废柴"，他的8个技能绝对会比你牺牲复活勋章而加入的那个技能更强大。多一名队友也可以分担你所受到的伤害，而反过来说，加入一个别的技能无论如何也不会对战局有决定性影响。当然，你也要考虑到极端的情况，如果对手带的复活勋章比你所在的队伍多得多，那么战斗必定是无比艰苦的。

4.自由组合的队伍竞技场。经过一段时间锻炼后，就可以挑战更进一步的队伍竞技场了（队伍竞技场的地图点在随机竞技场连胜5场后开启）。在这里，你的队友将不再由系统随机选取，而是可以挑选自己喜欢的队友。但同样，现在开始有配合娴熟的玩家队伍出现了，这时队伍的组合就十分重要。在随机竞技场，玩家只需依照队友的主副职业来进行组队，但随着技术的精进与对组合的了解，要渐渐地进一步要求队友携带那些具体的技能，更甚一步连队友的技能属性的分配也一并考虑。队伍竞技场的组合其实非常自由，如果队友都具备有自我保护的技能，那么就可以不带僧侣。但队伍中最好有一名玩家能携带至少一个可减缓敌人移动速度的技能，否则碰上那种喜欢逃跑的对手，就会演变成一场痛苦的马拉松赛了。


一支完胜对手的队伍



■类型：在线角色扮演 ■制作：网易 ■运营：网易
■游戏状态：收费运营 ■官方网站：http://xy2.163.com

《大话西游II》的生财之道新解

■广州 小猪

钱不是万能的，但没钱是万万不能的。生活中如此，《大话西游II》（以下简称为《大话》）中也如此。《大话》中赚钱的方法其实多种多样，有比较稳健的（如任务链和保镖任务），也有另辟蹊径的（如卖宝宝），还有时下流行的（如卖帮药和塔怪）。方法很多，你喜欢哪一种呢？先听听笔者的分析吧。

1.最稳健的赚钱法之一：任务链。任务链来钱简单，而且量多，正常的话一次能有200万以上的收入（不包括石头）。等级在70级以上且生肖宠物已经达到22级（转生玩家无此限制）的玩家可以去皇宫（128,56）找御林军右统领领取任务。推荐在任务中带一个攻击在1.5万以上的宝宝，玩家可抗物理或躲闪。跑完一轮任务链，活力值高于1800点的玩家还可随机得到一个矿石，好坏主要看人品。熟练后跑一轮任务链约耗时1小时45分左右，整体看效率很高，是高级别玩家资金的主要来源渠道。

2.最稳健的赚钱方法之二：保镖。保镖任务的定位是为低级别玩家提供赚钱渠道，它有两种模式，即护送NPC和护送物品。不论哪种模式，领取任务后在练功区不遇敌，但会遇到特定的暗雷，不能逃跑。玩家遇到怪物的实力和玩家的等级成正比（所以100级以后的玩家就不要指望保镖任务了），它们都是高攻高命中的（躲闪装的克星），所以高物理抗性的玩家完成这类任务比较顺手。新手要注意的一点是，运镖任务时洛阳集市的车夫无法传送，可不要走了冤枉路。通常，20次保镖的总收益在150万左右。

3.另类的赚钱法：卖野生宝宝。卖宝宝能赚钱么？答案是肯定的，这是最近新兴起的一个行当。我们可以算笔账：一个高级练功区（怪物等级85级以上）的宝宝，能在洛阳客栈魏大宝处卖2.5～4万钱。量少看不出什么，量多了收益就非常可观了。一名血法男和一名血法仙的组合，正常情况下1小时至少能捉80个宝宝，去掉成本收益约有100万左右。当然，好的组合外加高法的要求是必须的，因此这个行当的门槛可不低。



练摊考的可是口才和眼力

4.流行的小地摊：卖帮药和塔怪。这是个老行当了，受超人气的帮派任务影响，帮派任务需要找的一些药（俗称帮药）和需要捉来复命的怪（俗称塔怪）就被精明的商家盯上了。于是，就出现了摆摊卖帮药和塔怪的现象。卖帮药的成本其实很低，一般药价是买入价的两三倍，一个小时平均能赚40～60万。由于卖帮药可以开小号放在那儿三不管，虽然收益低，但积少成多还是很可观的。卖塔怪不同于卖帮药，时常需要人去捉怪补充，比较累，因此很多人都懒得去干这个力气活。也正因此，塔怪通常三四万1个，高峰时段不断货的话1小时能卖250万。

5.其他赚钱方式。帮派任务是值得下手的，每完成一个有5000钱的奖励，完成10个偶尔还能抽到石头奖励。正常完成每天的3轮帮派，收益约在50万左右。帮杀洛阳的无名一次可得8000钱，一天能杀50次，在收获150万经验的同时还有40万钱的奖励，何乐而不为呢？此外，带徒弟收俸禄也很有趣。虽然每周的系统发钱基本上被高级玩家垄断，但要打破也很容易，可以带个徒弟捉鬼，通常一周捉25个小时的鬼就能拿到600～900万的俸禄。

当然，赚钱的重要一部分还在于倒卖商品时的口才和眼力，这绝非朝夕可以练就，这里就不再赘述了。只是借此提醒大家一下，提高综合能力可是很重要的。



保镖任务虽说累点，但很适合低级别的玩家积累财富



领取任务链，把自己变成一个高效率的赚钱机器

■类型：在线角色扮演 ■制作：网域 ■运营：网域
■游戏状态：8月28日公测 ■官方网站：http://www.huaxia2.com

《华夏II》1~15级新手指南

■浙江 如风

看了那么久《华夏II》的游戏介绍，终于可以亲身去体验游戏了。随着游戏的公测，一个基本上成形的作品已经展现在玩家面前，应该不会再有大的变动，而我们也终于可以比较完整地从一名新人开始体验游戏的过程……

北郡篇

不同部族的新人出生在新手村后，与旁边的里长对话可以得到华夏天书。在这本天书里可以查阅所有游戏内相关的知识，是一本很详尽的游戏系统指南，非常有用。新人也可以去完成神秘雕像的任务，在了解游戏的基本操作和设置的同时升到2级。现在新手村的使命已经完成了，你可以很便捷地从出生地来到游戏里的第一个大型聚集地——北郡。北郡的地图上有非常多的NPC和物资提供商，玩家可在这里找到很多获取经验、提升自己等级的途径，如打怪、做单线任务、在炼化师鬼谷穆处（83,104）接委托任务等。其间还有一个独立的剧情任务（从新兵指挥使处开始）和一个能力任务——有裂痕的封魔珠（从林教头处开始）提供给玩家。建议大家都去完成，因为任务不但奖励丰厚的经验值，还可获得特殊的能力和珍贵的称号。北郡的许多野外NPC都与不同等级的任务相关，其中主要NPC的名字和坐标为：林教头（55,267）、八爪春明（121,151）、受伤的王甲（162,126）、柯纵（236,32）、巡路使（121,346）。

当玩家开始打怪时，需要特别注意两点：1.游戏中可以按S键进一步设置自己的技能按键，方便操作；2.游戏中按Esc键，再选择“自动回复”可以调整好恢复体力、魔力的界限和默认使用的恢复用物品，这样在血少时也不用手忙脚乱了。每当玩家升级后都可到北郡的技能导师处咨询，看是否有新技能可以学习。


新人出生，第一个任务就是在里长那里拿到“华夏世界百科全书”


和宝宝并肩战斗

天圣原篇

当人物等级达到10级，就可以离开新手区前往到游戏中最繁华的华夏城市——天圣原。对玩家来说，10级之后最重要的莫过于自动获得珍贵的伏羲宝鉴。伏羲宝鉴集任务发放、任务完成、封魔成长、召唤怪物等多种功能于一身，玩家每天可通过宝鉴接到最多3个奖励丰厚的任务，并得到一定的封魔力。伴随封魔力的成长，玩家可召唤出越来越厉害的怪物，击败这些怪物就有几率获得极为稀有的物品。除此之外，玩家可以在城中和NPC对话领取单线任务，如华夏城守发放的系列任务，还可以在卦师（237,153）处买卦进行可以获得丰厚奖励的占卜任务。

10级之后玩家需要注意两点：1.使用包裹中的祝福宝石可以开启双倍经验奖励，但双倍效果只针对打怪；2.可以在城中向工作技能导师（177,354）学习重要的工作技能。某些采集技能需要对应的道具，它们都可以在杂货店买到。


天圣原的华夏城守可以交给玩家一系列15级之前的任务


技能的学习要因地制宜，首先考虑自己是单练还是组队

最后写一点关于技能的建议。考虑到《华夏II》双面职业的特殊性以及学习技能的经验和金钱成本，玩家在学技能时要先考虑自己是单练还是团体行动。如果是单练就应该先学攻击技能而后学习辅助技能，如果是团体行动就应该按团队的情况选择必要的技能学习。P

■类型：在线策略 ■制作：Bandai ■运营：中视网元
■游戏状态：第四季度公测 ■官方网站：http://gno.ccnec.com

《机动战士敢达在线》新手成长要点

■辽宁 ONG

《机动战士敢达在线》（以下简称为GNO）是一款特色鲜明的MMOSLG。不同于传统MMORPG，GNO里没有枯燥的打怪升级、没有抢宝和恶意PK，游戏玩法轻松，不需要长时间在线，只需要玩家认真安排自己的作战资源，谨慎选择战略方向，就有取胜的可能。

战斗与部队编制

在GNO中，玩家只要将部队的机体和人物等编制好并开赴战场，部队就会自动和敌对阵营的玩家或NPC进行战斗，这时玩家即使退出游戏战斗依然会继续。就算是战斗失败也没有关系，玩家的部队只是暂时离开战场自动修理，恢复后将自动返回战斗。这样，玩家只需每天上线十几分钟分配获得的战利品和补给点，并重新调整任务和战场即可，当然如果你有更多时间积极地参与游戏还能获得更多的乐趣。

在战斗前合理编制部队非常重要。每支部队可以拥有包括战舰在内的最多12部机体。玩家需要调整驾驶员与出击机体、编辑作战阵形，充分发挥部队的潜力。因为同一支部队根据编成状态的不同，实力会有很大差距。编成结束后就可以将部队移动到战斗区域与敌人作战，验证自己的战术思想。在游戏中，随着战局的发展，联邦或吉恩都会给玩家下达各种作战任务。如果你接受了这些任务，就必须开赴指定战场完成任务。除了参加任务外，游戏中还有野战的设计。野战是一对一的战斗，对手基本上是NPC，但在前线作战时也有可能遇到敌军玩家。



任务完成，而任务的奖励则因战果和难度而异

补给、训练与作战

在GNO中，玩家无法对战斗中的单位做出直接指示。驾驶员其实是遵从玩家事先设定的战术思路行动的。具体的战斗以回合制展开，在战斗结束前玩家只要安静地观看战斗即可。战斗结束后，按照战斗的结果和驾驶员在战斗中的表现，玩家可以重新评估自己的战术并做出调整。在不断的战斗中，玩家将逐渐了解自己部队的特点，最终制订出一套行之有效的战术。经过10个回合未分胜负的战斗会被强制结束，系统会以双方剩余的战力来决定胜者。不过，如果是在达成某些胜利条件的情况下结束战斗，玩家得到的经验值和补给点数会较多，所以在进行部队编成时，就要将强制结束的情况考虑进去。驾驶员除了可以靠经验值升级外，还可以通过成长点数来训练，利用这一点玩家可以培养出特点突出的驾驶员。而机体虽然不会因得到经验值而升级，但我们可以通过补给来获得更好的机体。

玩家的成长

前面提到，驾驶员会按照战斗结果获得相应数值的经验值，而代表玩家的舰长则只有在战斗获胜时才会得到经验值与相关的点数，这些点数是：

1.经验值。 经验值累积到一定数量时玩家等级就会提升，角色的战力、军阶也可能提升。而舰长军阶的提升就意味着有机会更换更强力的战舰。



已经开赴作战区域，战斗开始了！

2.补给点数。 补充新的驾驶员和机体所需的点数。玩家完成任务会获得奖赏的补给点数，妥善地利用补给点数来增强战力吧。

3.战果值和任务值。 也就是关系到排行的点数。只要累积战果，就会提升排行，每周获得高排行的人将会有特别的奖赏。

如果玩家所参加的任务成功完成，还能在获得奖赏用的补给点数、任务值、战果值等之外获得勋章，但这一般都需要完成高难度的任务。

战后处理

在GNO中，经过约90天一周期的战斗或某个势力的首都被占据时，游戏就会结束。之后，游戏将开始一个新的周期，玩家可以从上一周期中继承一部分数值到新的周期里，如阶级、勋章、驾驶员、队伍资料和好友列表等，而机体、补给点、驾驶员等级和成绩则不会被继承。但这是很寻常的，因为要得到中校以上的军衔，你至少要进行两个周期的游戏。

《魔界》一游 视聊、公会及其他

■上海 孤月（体验服务器报道）

新《魔界》的封测已经顺利结束了。许多玩家乘兴而来，发现封测并没有开放视频聊天系统，大概都有点失望吧。不过在10月份的公测中，骑宠、视频聊天这些极受关注的游戏功能都将开放测试。公测的游戏会是什么样子？且看笔者从最近的小范围测试中带来的第一手资料……



1.视频聊天是大家最关注的游戏功能。从实际游戏中看，视频聊天的设置并不复杂。你看，某年某月某日，在以怪物刷新率高而闻名的烈焰崖。男女两位大侠在游戏中相遇了，想见见面？打开游戏选项菜单，就可以看到"视频"的选项了



2.就和加好友的流程差不多，点中玩家后，即可向他（她）发出视频聊天邀请。俗话说"丑媳妇也要见公婆"（好像有点不太恰当……），怀着一丝紧张，点中了"同意"的按钮，等上一小会，大家就看到对方的样子了

3.上帝保佑，这两位游戏里的GG和MM都不是人妖，而且看起来，双方对摄像头里对方的形象都比较满意，视频的速度也比较流畅。当然，视频流不流畅，最大的考验还是要等公测，但想来不至于让人失望吧



4.聊天窗口是可以到处移动的，不想放在右侧的角落里，你可以放到左边去。试着聊了几句，感觉还不错。能看到真人，也能即时语音聊天，杀怪、完成任务就比以前效率高了



5.看过聊天，我们来看看游戏中一个重要的功能——公会系统。一名等级升到20级的玩家在打怪过程中，应该积累了相当多的资金了吧。来到帝国的主城光芒城，在朋友们的帮助下就能组建一个小公会。看见头上顶着某某公会元帅的字样，还是颇有成就感的



6.公会的功能界面一目了然。作为会长，玩家可以自由使用公会仓库存取物品。公会成员可以向仓库内捐献材料和金钱，会长可以取出材料来建设其他建筑，取出其他成员捐献的装备武器来发给新人。而仓库可以通过升级增加存放物品的数量



7.公会声望达到一定数值后就可以进行公会升级了。会长可以建造属于公会的建筑物，它们是公会扩大发展和抵御外敌的根基。不过现在会里只有16个人，论发展还任重道远啊……



8.随着玩家等级的提升，大家慢慢都会接触到国战系统。在《魔界》里，杀掉对方势力的玩家就能提高自己的荣誉值。随着荣誉值的提升，你将获得更高的官衔与物品奖励



9.在那些高级中立区域中，PK是玩家的家常便饭，大型国战则安排了全新的副本战场地图。游戏对PK的惩罚十分宽松，PK失败没有损失。只要去复活点复活即可，不用担心死后掉经验

时间关系没有体验到更多的游戏内容，不过不用着急，一些都会准备好在公测中和各位见面。





前言：WCG 2006即将在意大利著名的赛车城市蒙扎举办，作为重头戏之一的《魔兽争霸III——冰封王座》项目更是集结了全球的魔兽精英，而目前风头最劲的选手莫过于刚刚夺得有“小世界杯”之称的WCG韩国赛区冠军——Soju，这位被称作“韩国第一暴力暗夜”的选手在韩国赛区决赛中横扫韩国三大亡灵天王——FoV、Lucifer、GoStop之后强势摘得了冠军王冠，无疑是一个令人难以置信的结果！Soju能够踩着三大亡灵的尸体获得最后的冠军，正是他潜心准备已久的“守望秒杀流”（也被戏称作“女王SM流”）帮助他在对三大亡灵的战斗中出奇制胜，很多人都认为这是Soju积蓄已久的一次突袭，这个战术只适合Soju这个暴力暗夜，也只有他能运用得如此炉火纯青。但不久之后这股女王SM流的旋风瞬间席卷了整个暗夜领域，那些著名或无名的暗夜选手们纷纷将守望者推到了女王的地位，只要对手是亡灵，这位SM女王的身影必然首先出现在战场之上。笔者选择了两场世界著名暗夜选手使用女王SM流虐杀同样顶尖的亡灵选手的战报来一层层揭开该战术的面纱。

战报一：Prae.Paladyn vs 4K.FuRy

交战地图：LostTemple

交战双方介绍：

Prae.Paladyn（以下简称PALA），来自于波兰的第一暗夜，目前也是欧洲战网和各大联赛中非常活跃的新生力量，战术较为多变，秉承了欧洲选手一贯重战略战术的特点。地图出生位置：3点。

4K.FuRy（以下简称FuRy）和韩国FoV同为4K战队当家主力的亡灵选手，不过却是一位与FoV技战术风格完全不同的选手，FuRy偏重大局观，打法较FoV相比更沉稳内敛，不过操作上却和FoV一样精确凶狠。地图出生位置：12点。

比赛开始后，PALA的出生位置非常有利，暗夜的主矿位置与亡灵的分矿位置非常近，而自己的分矿则与亡灵的主基地呈远距离分布，于是PALA毫不犹豫地将战争古树种植在近分矿的斜坡上准备速矿，当SM女王守望者步出祭坛后立刻配合战争古树与射手轻松清理完毕分矿，期间虽有死骑前来骚扰，不过女王和大树的MF速度实在太快，死骑根本没有造成任何麻烦就被赶回了基地，PALA在主基地放下又一座战争古树大批量产射手之后在分基地进行了扩张。阻止暗夜速矿无望的死骑在回到基地后拉着小狗也清理了门前的分矿，不过由于守望者带领着射手MM小队前来骚扰，所以没有作进一步的扩张动作，死骑带着小狗掉头与众MM们纠缠在了一块，在比拼APM的较量中双方各损失了两个作战单

位，之后便丧失了继续纠缠的兴致，双双退兵修整。为了进一步提高女王的SM能力，PALA带着大批射手开始MF中央神庙，虽然FuRy有心骚扰，但由于暗夜分矿在手之后疯狂暴兵，使得形单影只的死骑在大批射手面前难有作为。FuRy根据当时场上的情况进行分析之后发现：目前自己贸然开矿，将遭到守望者和大批射手的压制，很有可能在被迫的分矿保卫战中失去大量的小狗和英雄；如果前往压制，依然是鸡蛋碰石头的买卖，于是决定速攀科技至黑暗城堡，放弃中期的扩张和骚扰，等到高科技部队的加盟再与暗夜一战。（图1、2）

从宏观分析上看，FuRy这个决定是正确的，不过却大大便宜了守望者。无人骚扰的守望者非常安逸地进行MF、提高英雄等级（图3），直到在MF中央生命泉水的过程中遭遇了FuRy初具规模的憎恶小队，两队人马在中央泉水处展开了激战。由于守望者先行击杀了狗头人首领获得了复活十字架和大血瓶，所以即使亡灵使用“NC连击”轰杀守望，PALA依然不为所动，带着一票低级单位与亡灵的高级单位展开鏖战，亡灵的憎恶由于皮糙肉厚所以在战斗中几乎处于不死的状态。不过刚刚步出祭坛的巫妖则没有那么幸运了，复活后的守望第一件事情就是用暗影突袭追杀巫妖，被减了速的巫妖哪经得起暗夜全军的点杀，在小小挣扎了一会之后，化作一缕青烟飞回了祭坛（图4）。而PALA也识趣地撤军，毕竟对手的憎恶不断加入战团，自己仅靠低级的单位根本无法一战，只好撤回基地进行修整。FuRy见暗夜撤军，自以为可以凭着憎恶的优势好好逍遥一段时间，没想到狡猾的PALA已经悄悄地筹划着致命的Rush——PALA见对手已经拉开了与自己的科技优势，同时死骑的英雄等级也与守望者相同，如果不尽快对亡灵进行打击，那么无疑将在后期的决战中处于绝对劣势。一不做二不休，PALA干脆将暗夜的一级基地兵种发挥到极致，双兵营不断训练着女猎手和弩车。浑然不知情的FuRy还满足于短暂的优势时，PALA的Rush部队已悄悄爬上了亡灵基地的斜坡，守望者见对手基地防守力量空虚，立刻指挥所有部队拆除对手外围的建筑，升级了两级武器的弩车三下五除二地就将亡灵的一个屠宰场打成了小地球仪（图5）。此时FuRy才慌忙赶回基地驱赶暗夜部队，PALA显然不甘心就这样被对手的高级部队赶回基地，于是一边拉着自己的部队撤回基地，另一边SM女王再现“打女”风范，暗影突袭+刀阵+无敌+暗影突袭，硬是在亡灵大批部队的眼皮底下再次击杀巫妖。苦命的巫妖刚刚品尝了经验之书的甜头达到了LV3，却又一次被送回祭坛去读进



图3：快速MF继续提升女王的等级



图1：利用战争古树快速MF，并且扩张



图2：当守望者达到LV3之后，死骑将陷入被追杀的境地



图5：PALA利用弩车开始攻击FuRy的外围建筑



图6：没有死骑保护的巫妖还是被SM的命

度条了（图6）。赶走了暗夜的FuRy见对手只是这等部队，心想暗夜断然没有正面一战的能力，只要防范对方的弩车偷袭就可以了，于是带着部队杀向了9点的分矿，准备在那里进行扩张。刚刚小赚一把的PALA可不是什么善男信女，一点小甜头喂不饱守望的胃口，当守望和女猎手在中央泉水休息的时候，PALA在亡灵基地外围建造了5座战争古树，同时将弩车也全部配置在那里，很显然PALA准备发动一次真正的阵地战，他要的不是一时杀戮英雄的快感，而是完全的胜利。当FuRy还在9点主矿进行扩张的时候，守望者带着部队已经杀入了亡灵的基地，这时候亮着灯火的英雄祭坛吸引了女王的注意力，PALA轻按两下鼠标之后，就看见还有一丝进度就要复活的巫妖连同祭坛一起消失在地图上，这时候FuRy慌忙回城救援，却看到守望者身上也亮起了回城的魔法阵。被PALA彻底激怒的FuRy带着所有部队杀向了暗夜的分矿，但是由于路径上的选择和同时杀向亡灵基地的PALA部队擦肩而过（注：PALA将5座战争古树和大批的部队围积在亡灵分矿的出口处，而FuRy的行军路线则是先到中央泉水休息恢复HP之后从神庙3点入口杀向暗夜分基地。如果FuRy选择常规的12点到3点的路线，无疑将发现PALA的Rush部队，正是由于这个路线选择，使得FuRy错过了扼杀PALA的大好机会，也为自己的失败埋下了伏笔）。

PALA等古树达到亡灵主基地的路口后发动了进攻，而这时FuRy的部队也同样杀入了暗夜的分基地，不过此时PALA的Rush已经箭在弦上，所以完全不顾后方遭到攻击，仍然发动了对亡灵的最后一击，所有单位集中攻击亡灵的主基地，当FuRy操作侍僧上前维修的时候，刀阵加女猎手的飞刀很快就将这些可怜的苦力化为血水，也正是因为如此，FuRy不得不立刻回城救援，因为一旦主基地被拆毁，那么他连回救的机会都没有了。此时FuRy的人口为46，主要部队为7个憎恶和两三个食尸鬼，死骑等级LV5，巫妖还没有复活；而PALA的人口则达到了64，主要部队以女猎手+弩车和少量射手组合——对了，还有那5个不占人口却有着1000HP和55攻击力的战争古树。本来亡灵虽然在部队数量上处于劣势，不过却可以凭借憎恶这个高科技单位与对手打个平手，但是当暗夜的部队中加入那5个大肉盾的时候，均衡就被打破了，暗夜凭借着古树和女猎手充当肉盾，后面大批的弩车和射手作为DPS输出力量，当FuRy感觉渐渐不支准备回撤至基地的时候，PALA发动了最后的冲锋，弩车的齐射再次将亡灵正在复活巫妖的祭坛打爆，随后依靠着古树的肉盾，暗夜攻城部队不断地蚕食着亡灵的建筑。当守望者召唤出复仇天魂，将局面完全掌握在自己的手中时，FuRy绝望地打出了"GG"（图7、8）。


图7：你有憎恶，我有古树，暗夜最称职的肉盾


图8：完美的前后方阵形搭配将亡灵压入基地的深处

如果说这场战斗是PALA利用突袭取得的胜利，还无法代表守望者的正面战能力的话，那下一场Deadman（APM70）和MYM队长Susiria之间的战斗则可以称得上守望流经典战斗的代表了。

战报二：SK.Deadman vs MYM]Susiria

交战地图：TwistedMeadows

交战双方介绍：

SK.Deadman（以下简称APM70），来自于俄罗斯的天才暗夜，是和Grubby同时闪现的欧洲之星，当今欧洲暗夜的第一人，多变的战术风格和勇猛的进攻性是APM70最大的特征。地图出生位置：1点。

MYM]Susiria（以下简称Susiria），MYM战队的队长，和Lucifer一个类型的技术型亡灵，善于捕捉战机，250的手速使得他和任何一个对手的交战中都游刃有余。地图出生位置：7点。

双方Loading完地图后，APM70被分配到地图1点位置，Susiria则在7点位置，两人呈最大距离对角线分布。APM70的守望者在出生以后便和种植在狗头人首领营地旁的战争古树一同MF，而Susiria的死骑自然知道对手会利用古树进行MF，所以在卖掉回城购买了骷髅棒和显影之尘后拉上基地内小狗就去骚扰，此时APM70刚刚杀死狗头人首领，还有两个小怪未杀，死骑仗着自己"狗多势众"立刻就把暗夜赶走，抢下两个狗头人经验。暗夜由于使用战争古

树吸引火力进行MF，所以刚才那段时间内没有办法补充兵力，为了防止被亡灵进一步Rush，APM70谨慎地将守望者拉回了基地，并同时在两座战争古树内量产了一批射手之后，守望者才出门。Susiria那边，其实一点进一步Rush的欲望都没有，他要做的只是想骚扰暗夜的MF，压制SM女王的等级而已。低级守望者的威胁并不可怕，所以在把暗夜压回基地以后，Susiria决定让死骑继续MF，以锻炼其筋骨，加强抵御SM的能力。APM70虽然猜到了对手正在MF，但是部队数量不占优的暗夜，反而在CREEP JACK中成了反追杀的目标，3个射手死于小狗的爪下，而且Susiria双兵营量产的食尸鬼不断加入部队，这使得APM70立刻打消了继续缠斗的念头，改为守望者单人尾行亡灵小队，又牵制了对手，又可了解对手动向（图9）。



图10：利用古树吃树进行出人意料的MF



图11：当小鹿加入暗夜之后，亡灵的骚扰将开始被抑制



图9：Susiria在前期利用食尸鬼的数量围杀射手

当暗夜的科技达到2级基地之后，被压制的压力才有所缓解，APM70从酒馆中拉出了“亡灵杀手”——熊猫酒仙作为守望者的搭档，同时基地内放下两座知识古树准备量产小鹿。Susiria此时也完成了2级基地的升级，巫妖自然是亡灵最佳的第二英雄人选，双地穴也停产小狗改出石像鬼。有了熊猫撑腰的守望者开始利用先前用来MF狗头人的战争古树，出人意料地吃树MF旁边的雇佣兵营地，死骑在发现对手这小股的MF部队之后，马上招呼上巫妖带上基地内所有的小狗前来“三陪”，不过暗夜在战争古树的掩护下还是非常轻松地杀死了石头人守卫，熊猫更是拿到一瓶大医疗药剂。暗夜的这点部队MF还可以，但用来防御亡灵就有点吃紧，开打后暗夜的两个射手就双双“扑街”，而熊猫也被亡灵围了个水泄不通，好在先前的大血瓶延缓了熊猫被围杀的时间，等到暗夜的小鹿赶来救援之后，亡灵为了保存实力，识趣地选择了撤退（图10～12）。APM70在小鹿的数量达到5只之后开始向4点的分矿进发，那里早已经有一棵生命古树拔地而起等待抢占金矿，Susiria的骷髅碰巧发现了暗夜的这一动向，为了延缓对手扩张的步伐，Susiria只能再一次拉出所有的部队前来CREEP JACK。从单位数量上来看，亡灵占着绝对优势，6个石像鬼和8个食尸鬼组成了“天地双鬼”，而暗夜只有5个小鹿。但是英雄的作用在这一刻突显，由于小鹿是魔免单位，所以亡灵赖以自豪的魔法连杀无法杀伤暗夜的单位，只能攻击带有魔法抗性的英雄，而亡灵的单位则完全受到暗夜双英雄的压制，熊猫的火焰突袭+酒雾和守望者的刀阵配合起来一次攻击之后就将亡灵大批贫血的单位打至重伤，随后APM70发现死骑身上没有回城卷轴只有一个传送权杖后，立刻将所有火力集中在了死骑身上，暗影突袭和小鹿的点射全都将矛头指向了死骑，熊猫则留着魔法等到死骑将要飞走前的一霎那用火焰吞噬了亡灵的英雄，失去主心骨的亡灵部队立刻乱成一团，巫妖随后又再次被守望者所虐杀，群龙无首的亡灵部队只能撤回基地，但是在逃亡过程中又被小鹿的缓速毒药杀死了不少单位（图13～15）。经



图12：如果不是跑得快，估计死骑只有死路一条



图13：熊猫可以在前期压制亡灵脆弱的初级兵种


图14：APM70秒杀死骑


图15：失去死骑之后的单位狼狈逃回基地


图18：经典的暗夜点面杀伤，守望者攻击英雄，熊猫攻击部队逼迫亡灵回城

此一役，APM70彻底摆脱了被亡灵压制的局面，不但重创了亡灵的有生力量，同时也成功扩张完毕，为后面的战略部署打下了坚实的基础（图16）。而Susiria一下被打成半身不遂，复活两个英雄之后才有活动能力。趁着亡灵无法动弹的时机，APM70立刻快速MF了门前的商店和5点的主矿，同时开始升级3级基地准备将熊德加入部队，亡灵在英雄复活之后也抓紧时间MF了5点的地精实验室，而且购买了两个地精工兵打算一下端掉暗夜的分矿，不巧的是APM70的主力部队正在5点的主矿MF，当发现上空飞过大批蝙蝠之后，立刻指挥部队回头追击亡灵，Susiria好好的一次Rush就这样被阻止了，而巫妖和死骑也差点在撤退途中被杀，Susiria明白目前在TM的大陆上已经无法和APM70正面一战了，为了拉近双方的经济差距，只能祭起亡灵在TM的老招数开岛矿了。

Susiria选择了基地后方的小岛作为首个扩张点，而这一切同样也瞒不过APM70的眼睛，凭着对战局的敏锐嗅觉，APM70早早利用地精雷达发现了对手岛矿的动向，不过他并没有急于阻止对手，而是利用亡灵离开大陆的这段时间快速MF了1点的分矿、11点的主矿，这显然是为了下一步乱矿做准备。期间APM70利用守望者的闪烁进入小岛的区域内，随后熊猫传送进岛的操作相当精彩，不过由于部队只有两个英雄，所以面对亡灵双英雄和大批天鬼的攻击，很快还是回城放弃了骚扰（图17）。这段时间的骚扰很好地牵制了亡灵的部队，将Susiria留在了家中，APM70也利用这段时间完成了1点分矿和11点主矿的扩张，安全地渡过了熊德转型的真空期。虽然APM70一直想端掉亡灵的岛上金库，但碍于对手不断游弋在岛矿上空的大批石像鬼，还是没有贸然行动。反而Susiria貌似被压制得太久了，一直在寻找反击的机会，在发现对手MF10点分矿的时候贸然地发动了偷袭，此时的熊猫和守望者早已经不是刚刚出生时的稚嫩英雄，熊猫的一击火焰突袭就将亡灵的大半石像鬼打得吐血，死骑也被守望者SM得重伤，只能速速回城避免团灭（图18）。此时，双方主矿双双告罄，APM70的主基地开始向10点分矿移动，仗着资金富裕、部队充足，APM70干脆就压向了亡灵的主基地。意图很简单，不让亡灵有机会外出扩张，将Susiria的部队完全牵制在基地内，而自己则继续拉大经济差距，同时牺牲小鹿换取熊德的人口空间，通过对换单位来滋养自己的两个英雄。在残酷的阵地战中，暗夜脆弱的小鹿不断被杀死，但是凭借着守望者和熊猫的金牌组合，亡灵的单位也不断被暗夜所消灭，混战中脆弱的巫妖又一次成为了女王虐杀的牺牲品，当守望和熊猫的HP和MP都不足以支持战斗之后，APM70才选择了撤退。而这长达4分钟的缠斗，已经把Susiria逼到了绝境，仅靠一片矿区根本无法和暗


图17：贸然上岛的两英雄被亡灵追杀

图16：扩张永远是暗夜最重要的一步



图19：SUSIRIA加入了冰龙克制熊德



图20：经济充沛的APM70很快组织了大批角鹰夺回了制空权

夜的4片矿区对抗。同时亡灵缺少经济支援，很难短时间内重组部队，于是Susiria将有限的资源投入到冰龙的制造上，希望在后来对战熊德部队的时候具备主动压制。这个决定在随后的一次战役中得到了肯定，APM70快速重洗了熊德部队想要强推亡灵的基地，但亡灵的冰龙显然对重甲的熊德伤害颇高，在交战中APM70的纯地面部队开始感受亡灵空军的压力，缺少对空火力的暗夜只能继续牺牲熊德换取亡灵地面单位的生命，憎恶、雕像和巫妖纷纷死于暗夜的刀下，这期间虽然APM70制造了几个角鹰前来助战，但是亡灵的石像鬼数量实在太多，所以几乎如同飞蛾扑火一般瞬间被秒，APM70只能暂时撤退保存实力，同时不断量产角鹰准备最后决战**（图19）**。

如果按照平常的战局进行，APM70遭受了如此严重的损失之后肯定要陷入被动，但无奈有着雄厚经济的暗夜开始以三棵风之古树暴角鹰兽了，这预示着Susiria离失败不远了。缺少经济支援的亡灵已经无法组建部队对抗，当亡灵最后的空军单位被克制之后，结果只有GG。果然在最后的战斗中，两倍于对手石像鬼数量的角鹰杀入亡灵的空军部队之后，Susiria爽快地打出了"GG"**（图20）**。

最终分析：从两场不同的战斗中，我们看到了两种不同使用守望者的方法。第一场战斗中，PALA培养的是一个刺客，通过不断暗杀亡灵英雄使亡灵在潜移默化中不敢草率地与暗夜正面一战，即使对方兵力占优，但还是因为担心英雄的死亡而放弃了机会，这使得PALA有机可趁，使用突袭一下扼杀FuRy。而在第二场战斗中，APM70则把守望者和熊猫完美结合起来，一个能秒杀对手英雄，起到遏制对手的作用；另一个则大杀亡灵单位于四方，"点和面"结合威力实在惊人。但从两场比赛中都可以看出Soju守望流的大致面貌，这种打法的流程非常简单。

第一，快速MF提升等级，使守望者成为进可追杀对手的刺客，退可成为防御对手攻击的守卫。守望者一旦达到LV3之后就可以压制亡灵的死骑，乃至刚出生的巫妖，2～3下的暗影突袭就能杀死亡灵的英雄，LV3的守望者不但拥有秒杀英雄的能力，如果升级两级刀阵的话，更能抵御大批食尸鬼的Rush。

第二，快速扩张。暗夜一直是喜欢打经济牌的种族，当经济占据优势的时候，暗夜可以组织起多样化的混合兵种和强势的动物园组合。两场战斗中暗夜都早早选择了扩张，能够如此轻易地扩张完全归功于守望者在中前期的强势手段。亡灵无论是英雄还是初级兵种都不敢在中前期与守望者进行正面冲突，即使是在第2局中Susiria有着如此多的单位还是无法阻止暗夜的扩张，而且更是在暗夜的反击中损失了两个英雄，可见守望者的强势。

第三，压制。并不是单纯地指挥部队开向亡灵基地就叫压制，压制的意义是多方面的，比如第2局中APM70控制整个大陆逼迫亡灵进行岛矿扩张也是一种无形的压制。当暗夜凭借着前期的优势，或者是中期的优势单位控制了局面之后，亡灵的活动空间将会相应减少，而这个时候亡灵是断然不会在拥有高科技单位的情况下贸然和暗夜开战的，因为一旦照面往往就是英雄被秒、大批部队被杀、逃亡过程中还将被对手所追击等。正是因为亡灵的种种顾忌，使得中期暗夜可随心所欲地扩张、发展科技、英雄MF以积累优势。在优势确立后，暗夜要做的事情就是不断寻找亡灵决战，消耗对手的实力，而且高等级的英雄完全不怕亡灵的秒杀，对手则顾忌神出鬼没的SM女王如何下手。可以说Soju的SM女王流给了所有暗夜玩家一个全新的思路，原来暗夜也可以和亡灵在前期打对攻，原来暗夜也可以借助英雄的优势在中期压制对手稳健发展，原来暗夜也可以在后期的决战中秒杀对手的英雄而不用担心自己被秒杀。看看以前的暗夜，哪个不是在前期用少量的英雄和单位与亡灵周旋，战战兢兢渡过兵力真空期，一直等到科技部队成型才敢外出发展，只是换了个英雄就可以有如此不同的面貌，这其实正是Soju抓住了亡灵命脉的结果，亡灵的所有攻击和行动其实都是由死骑发动的，以前暗夜的英雄配置根本无法对死骑有什么致命的威胁，但守望者是真正可以威胁这个亡灵主心骨的对手，也正如此，使得暗夜和亡灵中前期的地位整个对调。P



本栏目持续征集短小精悍的游戏技巧心得文章，来稿请附上一张以上的说明性配图，欢迎图片解说型技巧的投稿。另外，请大家投稿时写明联系地址，以便刊登后寄发稿酬。投稿信箱：yangli@popsoft.com.cn

《三国志11》妙策安天下

■辽宁 孟德

随着《三国志11》版本的升级，电脑AI的水平越来越高，玩家攻城拔寨、驰骋疆场的最大困难就是敌人的兵海战术，要解决这个难题，只有出其不意，攻其不备，才是取胜之道，那么就由在下为你献上几招破敌良策吧！

用人篇

在《三国志11》中，群雄逐鹿中原取胜的关键在于人才的争夺，在剧本“黄巾之乱”和“英雄集结”中，黄巾军中张角、张宝的特技落雷、妖术均具有面攻击且附带燃烧的效果，但缺点是消耗气力太多（每次消耗气力50），并且张角、张宝本人的知力并不太高，乍看起来似乎是鸡肋技能，但经过一番优化组合，我几乎打造了一支战无不胜的王者之师。

以张角、张宝（妖术、落雷）之一为基础

以贾充、荀攸、马谡、诸葛恪（百出：用计时只消耗气力一点）之一为辅佐

剩下可选择以下将领：

曹操

虚实：对比己方智力低的敌人全计略必成功

陆逊、郭嘉、钟会

鬼谋：计略影响范围扩大一倍

庞统

连环：对敌部队计略成功，敌相邻部队受波及

司马懿

深谋：对敌部队计略成功必暴击

貂蝉、甄氏

倾国：对非女性武将部队，计略成功率高两倍

大乔、小乔、卞氏、邹氏

乐奏：每回合己方部队气力自动回复

按照这样的搭配，敌人的损伤计算公式可为：

2000（单位格杀伤）×7（范围）×（120÷2）×2（计略成功次数）＝1680 000（伤亡人数）



通过以上组合，相信各位玩家很快就会领略到轻松击破群雄的畅快感（图1），但不可对拥有贾诩、姜维的敌部队施用，因为他们可是拥有更加厉害的反计技能哦！


图1

外交篇

在游戏中，玩家经常担心陷入四面受敌的窘境和刚刚攻下的城池又遭敌人反扑的不利局面。俗话说，单虎架不住群狼，这时灵活运用外交的价值就凸现出来了，多用亲善么？那可是最少1000金呢！开局时玩家一般手头都紧，谁有那么多钱往外交上投入，还不如强国备武呢。我建议优先考虑使用外交中的停战协定，好处如下：1.有效周期比较长。一般开局初期玩家至少可停战时间6个月以上，即使双方关系不好时，也可停战5个月左右。2.投资少，风险低。如果玩家拥有政治力高的文官，可用零投入进行停战协定的签定，并且不怕电脑势力破盟（盟友、友好势力可是会翻脸的）。良好的周边环境，加上你的运筹帷幄，天下太平必然指日可待。另外在游戏后期，建议玩家多使用外交中的降服劝告，并且换用不同的政治高的文官多多尝试，会收到奇效（图2）。


图2


图3

速胜篇

兵贵神速，在军事策略游戏中运用险招、奇招方能出奇制胜、速战速决。我们都知道关羽水淹七军的典故，在《三国志11》中巧妙利用地图中的水坝，发动水攻战法同样具有惊人的杀伤力。在寿春、下邳、邺等地，可让我方一支部队（最好用骑兵）先行出发并快速接近敌方低洼处的城池，电脑一般会倾巢而出发动攻击，此时派另外一支部队前往破坏水坝（图3）。水攻的

效果就是水淹处部队全灭，待水退后，敌方城内的残兵就等待聪明的玩家你来收拾残局了。同样的方法，可用来攻打建宁、云南等地，那里路途遥远，克城的关键就在于最大限度地消灭敌人有生力量。为此我常让一支部队在前充当诱饵吸引敌人，投石车在后反复攻击，几回合后即可兵临城下，擒贼擒王了。



图4

器械篇

在三国志中，攻打大都市常常令玩家感到头痛，因为它们往往兵精粮足，这时对城池耐久度的破坏就变得非常重要。我们可同时利用四五辆投石车轮番攻击（投石车对城壁的破坏相当可观），可无视敌部队的反击，专心攻城，一般三四个回合后，敌城就岌岌可危了，此时令一支非器械部队完成最后的完美一击，嘿嘿！城池和武将可归明公你了（图4）。巧妙地运用发明系中的器械，可令我们在江南水战中如鱼得水。自古下江南之策，俱用水陆并进。在《三国志11》中，攻拔南方诸郡，巧用斗舰，可大大加快统一天下的进程。在战略地图中，南方诸城大多临江临海，我建议玩家集中力量优先发展发明系的技巧（尤其是霹雳），当斗舰的攻击具有面杀伤效果时，可将其临江列阵，对江边城池发动奇袭，此战法可在江陵、北海、江夏、建业、柴桑、襄阳、新野、长沙、上庸、庐江等地使用，如果能配合周泰的水神技能（发动水军兵法时发动暴击）则效果更佳（图5）。



图5

灵活运用并不断创造各种新颖的战略战术，才是《三国志11》这款博大精深的游戏魅力所在，也是它带给我们无穷乐趣的根本原因吧。

人族自然灾害流详解

■湖北 孤城梦

“魔兽3”中的同族内战一般都很沉闷，其中又以人族内战最为平淡。由于种族特性，人族内战中的有效战术很有限，而又由于闪电盾对于人族初期造成的极端威胁，胜负很大程度上会受到运气的影响。这次向大家介绍一个新的人族战术流派——人族自然灾害流！

自然灾害流又称暴雪地震流，也就是将大法师的暴风雪和山丘的震地作为战术核心，其中绝大多数的攻击输出都由这两个技能产生。整个战术可分成骚扰、压制扩张、绝杀3个阶段。

1.骚扰

此战术的开局与传统人族开局无区别，只是必须建圣塔一座。另外，及早派出民兵和新训练的步兵外出侦察，务必保证在大法师出现之前，确定好对手基地的方位。大法师要在第一时间赶到对手基地，在采金农民的头顶撒雪，同时控制步兵深入敌人基地，砍杀红血的农民。敌人一般都会回救，这时不能和对手硬碰，立刻撤退。可将英雄和步兵编成两队，分别放在敌人基地的两个入口，如果敌人追杀步兵，则大法师进基地下雪；如果对手追大法师，则步兵冲进去砍人；如果敌人死守在基地里，则我们就死守在路口。此时的骚扰，不以杀敌为主要目的，重在拖延对手经济和阻止对手MF。

有些对手不回救，反而去攻击我方基地，这种“围魏救赵”会让他吃上大亏。这一时期，对手最多拥有4个步兵，加上大法师和水元素，攻击力实在有限，面对我方基地里的圣塔和近20个民兵，肯定是讨不到什么便宜的。而我方升级暴风雪大法师就不一样了，正常情况能撒出4次暴风雪，即使被圣塔攻击，依然能释放两次以上，这足够将对手的农民打得红红黄黄，两三个步兵再稍加控制，就能很轻易砍倒一片，让对手损失惨重。

（PS：暴雪地震流的压制时间很早，对手基本上腾不出空MF，也就很难得到致命的闪电盾了。）



用箭塔守住经济优势

2.压制扩张

由于初期的骚扰，对手第二英雄一般会出得较晚，而我方训练山丘之王为第二英雄，为他配备血瓶、蓝瓶后，就可发起第一波压制了，这将是此战术的第一个强势期。这时，对手的部队还是清一色的步兵，两军交锋，大法师立刻撒雪，并将山丘顶到最



民兵力量大



暴雪地震流MF效率很高



暴雪是屠农的利器


暴雪与地震是步兵的克星


飞锤、暴雪、地震三连击

前线释放震地术。在蓝瓶支持下，山丘能连续震4次，在造成巨大伤害的同时，还能长时间减慢对手单位的行动速度，这又让敌人更难躲避威力巨大的暴雪。

暴雪与地震齐出，死亡与惨叫同现，冰冷的暴雪和惨烈的地震会将自然灾害的恐怖淋漓尽致地展现到对手的面前！这样一次交锋，必定能让对手的步兵部队全面溃退。而此时一般不用追击，而是要赶快配合民兵开上一片分矿，并用两三座箭塔牢牢控制住优势。

3.绝杀

在压制扩张的同时，基地里建立2～3个神秘圣地，量产牧师和破法者，他们将一直作为后期战斗主力。大量的法师部队配合英雄的暴雪、地震，地面上除了魔免的破法者，即使是皮糙肉厚的骑士也无法与之争锋！如果对手出大量破法者的话，就将攻击目标从敌人的部队转而锁定为英雄。飞锤、暴雪、地震的组合，将是人族最强的秒杀技能。具体操作是，先用飞锤定住英雄，同时释放暴雪，然后山丘靠近再释放地震，三连击能瞬间减掉对手300～400点的HP，配合破法者对英雄的超高攻击，一个照面就能轻易将对手英雄打倒！通过不断的压制、拉锯战和MF，英雄级别将不断上升，越是到后期，自然灾害流就越具有惊人威力。

这套战术在各大战网和对战平台上，经过了近百场实战的考验。在对手技术水平与笔者相当的情况下，如果不了解这套“自然灾害流”战术，笔者能保证8成以上的胜率；即使对手了解此战术，笔者依然能保持6成左右的胜率。“自然灾害流”在面对传统的人族战术下丝毫不处劣势，可以说是一种较完善、无明显软肋的成熟战术。另外，此战术在与兽人或不死族对战时，出其不意地使用，经常能打得对手措手不及，收到意想不到的效果！P



《英雄传说VI——空之轨迹》心得三则

■天津 朱文浩

1.快速积攒CP

当需要积攒CP时，可找较弱的小怪，进入战斗后移动到小怪身边，一直选择移动并指向原地，这样小怪攻击角色时就可快速积攒CP，并且几乎不会造成损伤（图1）。


图1


图4

2.新鲜鸡蛋无限拿法

帕塞尔农场内过小桥后的农田内有圈养的鸡，追逐并对话，在鸡叫3到4次之后可得到新鲜鸡蛋，经试验场景切换后可继续拿（图2）。


图2


图5

3.天使羊波波的准确位置

序章：洛连特市西面牛奶小街的第3张地图上（图3）

第1章：柏斯市西面西柏斯街道的第3张地图上（图4）

第2章：卢安市北面梅威海道的第1张地图上（图5）

第3章：蔡斯市东面托兰特平原道进入红莲之塔的地图上（图6）

终章：庭园大道南面进入艾尔贝周游道的第1张地图上（图7）。P


图3


图6

图7

本期推荐补丁

下载网址：http://patch.ali213.net/

《轩辕剑伍》（XuanYuan Sword Ⅴ）扫雷器v4.2版

《轩辕剑伍》（XuanYuan Sword Ⅴ）VAN版全功能修改器

《轩辕剑伍》繁体中文版（XuanYuan Sword Ⅴ）第三版补丁

《轩辕剑伍》（XuanYuan Sword Ⅴ）游侠论坛精华补丁工具合集

本工具合集包含了游侠论坛关于此游戏的3款最新修改器、4款游戏经典存档以及多个游戏实用工具等。

《轩辕剑伍》（XuanYuan Sword Ⅴ）超级内存修改器v1.2简繁双体版

《轩辕剑伍》（XuanYuan Sword Ⅴ）内存修改器v0.5版

《鬼泣3 Special》（特别版日文版）（Devil May Cry 3 Special Edition）v1.1版10项属性修改器

《大航海OL》电子百宝书v2.5版

本百宝书系《大航海在线》出品，航海迷们必备的航海手册。

《超能特警组》（F.E.A.R）游侠官方繁体中文汉化包（使用本补丁前请先安装v1.07升级档）

《疯狂橄榄球2007》（Madden NFL 07）光盘补丁

《疯狂橄榄球2006》（Madden NFL 06）v2.0升级档补丁

《暗星一号》（Darkstar One）光盘补丁

《落水狗》（Reservoir Dogs）光盘补丁（附带属性修改器3款）

《装甲精英2——荣誉战场》（Panzer Elite Action Fields of Glory）繁体中文版光盘补丁

《登陆诺曼底》（D-Day）简体中文汉化包

《三国志11》（中文版）（Romance of Three Kingdom 11）游侠精华补丁集

《三国志11》（中文版）（Romance of Three Kingdom 11）城市内存修改器

《三国志11》（中文版）（Romance of Three Kingdom 11）头像编辑器

《三国志11》（中文版）（Romance of Three Kingdom 11）武将编辑器

《破坏性赛车2》（Flat Out 2）光盘补丁（附带属性修改器1款、完美通关档1款）

《地牢围攻2——破碎的世界》（Dungeon Siege Ⅱ Broken World）7项属性修改器

《地牢围攻2——破碎的世界》（Dungeon Siege Ⅱ Broken World）光盘补丁

问题交流《泰坦任务》客座专家：fly

问： 我是新手，听大家说紫装最好，那么其他颜色的装备分别是什么等级呢？要如何取得？

答： 颜色等级按灰<白<黄<绿<蓝<紫的顺序，任务物品一般是紫色的。黄色以下的装备可在商店直接购买。虽然有些绿装也可在商店里买到，但多数是有对应的特定怪物，比方说要打到绿装的爪虫斗篷，事先就要去打第2章的鳄鱼才行，至于蓝装跟紫装就要靠运气了，出现的几率较低，而且紫装好像要40级以后才会出现，且蓝紫装都不能镶符石。

问： 玩到埃及关，在尼罗河下游的村庄接到一个任务，大概内容就是，在一个古老洞穴里有一个传说中的怪物，打败它可得到祝福，报酬是2点技能点和一些经验值。奇怪的是，整个尼罗河下游打完了也只有2个古代痕迹洞穴，但里面没有找到任务中提到的怪物。这个任务要如何完成？

答： 你会在一个洞穴里看到一个狭长的过道，通过这个过道往左上方走，在靠上面的地方有个洞穴，里面有只像蝎子之类的怪物，打死它就可过这个任务关了。可能需要你仔细观察一下洞穴的地图。

问： 求救“被遗弃的货物”支线任务。一个商人在靠近废墟的地方露营，没想到被骷髅士兵吓跑了。尽管营地被毁，但还残留了几个未开启的箱子。可是我接到任务之后怎么也找不到这几个箱子呀，请告诉我一下位置。

答： 在打绿色大蜘蛛之前不是有个重生池么，就在被火烧掉的村子之前。从那个重生池左边一直走过去就会找到这几个箱子。

林晓： 星河同学上次出现在这个栏目，已经是N久N久前的事情了，那一篇《魂系四海》，至今仍然为《大航海》的粉丝们津津乐道。酷爱《帝国时代》的他一直叫嚷着要写一部关于帝国的小说，但他拿出来的，却是一部讨论游戏与现实互动的作品——背景有点复杂，人物有点众多，线索也有那么一点点纷乱，但对社会与人生的思考，却一如既往，甚至更多。游戏小说，首先是关于人的小说，其次，才是游戏。因而，尽管文中的游戏并不存在，但这仍不失为一篇优秀的游戏小说。本文需连载4期。



■北京 星河

引子

"以前处理过这种情况吗？"

"头一回。"卢正明刚从局里赶到，身上的警服与眼下的气氛极不和谐，好在也是深颜色的，不算过分招眼。"还从没见过谁要利用虚拟身份参加公证呢——民间的葬礼还差不多。"

在送葬队列的最后一排，公证处办事员唐文钢与事主所在社区户籍警卢正明正在低声交谈。这是一位普通工人的葬礼，他死于一场公伤事故。麻烦的是在这一不幸降临之前他正在办理离婚手续，结果险些做了他前妻的未亡人，现在还属于合法的第一顺序继承人。

"也许是有顾虑吧，要不就是不想太张扬——怕自己的新欢不喜欢？"

"很有可能，我估计她现在就藏在葬礼的人群里呢。"卢正明职业性地四下张望。

"算了，还是看看她的要求吧。"唐办事员摊开手里的协议书。

"她好像没提任何要求。"对此卢警员早就心中有数。"财产全归在儿子名下，她一分钱也不要，而且还会每月按期汇出她那一部分抚养费——数额还挺大的。"

"孩子没成年吧？"唐文钢望了望前排那个穿着小巧黑西服的孩子提醒道。"财产得由她来监护。"

"据说她本来觉得麻烦，可我们向她说明情况之后，她也就没再坚持，答应用'遥控'的方式帮孩子计划和打理开销。"卢正明扫了一眼协议书。"那孩子的腿不是有残疾吗，怎么还能站在那儿？"

唐文钢朝旁边一架小轮椅努努嘴，"他是被人架着站在那儿的。"

"残忍了点，就为这么个尊重的形式……他小时候怎么不医治呢？"卢正明有些奇怪。"对于现代医学来说，这点小毛病应该不成问题吧？"

"你怎么知道是小毛病……按期汇钱？不露面的监护？"唐文钢突然想到一个问题。"那孩子的日常生活谁管？"

葬礼仪式简单而隆重。随着西部的繁荣，东风西进，把更遥远的西风也带了过来。现在的葬礼仪式基本上是中西合璧式的，不再直接做那种挑战亲友心理承受能力的遗体告别，而是在铺满鲜花的墓地进行——只不过主持者不是神职人员。好在西部地广人稀，这种美丽的身后安居之所俯拾皆是。

这位名叫杜延国的建筑工人牺牲于宇云市的地下工程。他今年47岁，结婚较晚，所以甩手扔下的儿子只有12岁。悼词上说他是为了保护国家财产而牺牲的，其实大家心里都明白，这多少有些粉饰。因为在操作规程里有明确要求，在出现危险时首先应该保护好自己的生命，人的价值远高于区区几百万元的机器。熟悉内情的人都知道，在地下工程出现事故时，人的第一个本能反应就是自我保护，别说没有可能想到国家财产，就算想到了也无能为力。了解杜延国的人分析，基于他一贯的现实主义做法，他肯定是为了躲避飞溅的岩石碎片才双手张开全身趴在挖掘机侧面的，因为这样可以有效地躲开飞来异物。可没想到连锁性的意外出现了：那块准确飞来的大岩石具有一个巧劲，刚好把庇护杜延国的侧面顶罩砸塌了进去，结果连带伤到了他的颅腔。

当然，即便如此仍算是因公殉职，这一点毫无疑义。但唐、卢两位公务员都觉得悼词大可不必那么写，非但有过分拔高之嫌，而且会让内行耻笑，不为识者所取。不过后来他们注意到，所有公开媒体上的报道都去掉了这段评价，只在因公殉职上大做文章，给人的感觉是正经媒体到底比企业宣传部门要成熟。

没有人放声大哭，只有个别的小声抽泣，可能是死者的亲朋好友。葬礼的主体部分结束之后，大家一边献花，一边互相安慰。唐办事员和卢警员完成了例行公干，颇有一种如释重负之感。这时卢正明突然想起什么，连忙扭回头去寻找："哎，那孩子呢？"

一

"姓名？"

"杜晓林。"

"年龄？"

"12岁。"

"报考科目？"

"初中二年级，全学年：语文、数学、英语；……"

“请提供相关材料。”从网络那一端里再次传来提示。

一系列电子资料被传递过去。

在登记处这边，终端的指示灯闪个不停，核对着档案里的图像信息和声纹记录。考试中心的刘思桐闲坐在那里，听凭电脑完成客观资料的核实工作，而他则简单浏览了一下报名者的个人信息。一般来说，应该再随便问点什么。虽说没什么实际意义，但已成为一种惯例，以免过于丧失人情味。所有资料在网络报名时都登记过，现在再问纯粹是走个形式。刘思桐注意到“申请原因”栏的“肢体残疾”4字，望了一眼那端正的面容，斟酌着下面应该说些什么。他很想问问对方具体是什么残疾，但最终还是忍住了。即使是对一个孩子，也该尊重他的隐私。“爸爸妈妈一定在旁边陪着你吧？”一般情况下，这时父母都应该站在孩子身后。刘思桐等着他们露面，然后多少安慰一番。

“离异。”——到底还是趟了雷。

“对不起。”刘思桐有些尴尬，通过屏幕和话筒传达他的歉意。“孩子，我的话问完了，结果后天通知你。”

“谢谢。”屏幕上的男孩没有丝毫表情变化。

报名结束之后，杜晓林忍着不去登录那款名为“世界”的网络游戏，而是仔细研读考试中心网站上的相关规定，尤其注意考场规则那部分。渐渐地，他发现了这里的漏洞……

“请进考场。”虽说完全是一个形式，可杜晓林还是不折不扣地照章行事，行动中透着谨慎。监考老师方东新看出了这一点，放缓语气对他说：“别紧张，和过去在学校里考试一样。”

杜晓林没说话，点点头，然后垂下眼皮朝地上看。看到杜晓林的可怜模样，方东新差点想去摸摸他那虚拟的头。而杜晓林这时正在心里说：我从来就没进过学校。

题目开始一道道蹦跳出来，杜晓林认真地答起题来。

考试进行了半个小时左右，考试中心低沉的警报声突然响了起来，红灯一闪一闪地提醒监考官注意。其时方东新正在喝茶。一般来说考场不会出什么事，没想到这回却让他赶上了。“出现虚假信息！”监视员报告，“在第42考区。”方东新打开通话器，语调平静地发布通知：“请各位同学注意，请检查一下是否有无关资料位于虚拟考区。”

42考区共有52处考场，一一甄别会比较麻烦，所以需要先预警提示，以防确有考生因不慎将资料带进考场。在这种虚拟考场上，每一名考生都要事先申报自己的虚拟范围，一般是一张桌子，一把椅子，然后再向四边外扩大约半米的距离；所需文具也要提前约定，考前放在桌面上。而现在，显然有未经申报的东西现身考场。

方东新多少有些奇怪：按理说真有未经申报的东西出现，应该在考前检查时就能发现，怎么会拖到现在才暴露？过去确曾有过父母在“考场”外出示答案的作弊现象，或者利用投影或声音提示答案，但现在“考场”周围都予以电子屏蔽，也就是说考生在考试期间无法接收外界的任何信息和实物。而根据监视仪器记录，刚才那一时段也没有任何考生起身，怎么会有新东西出现呢？由于是整体情况，总不能让整个考区的成绩都作废，这毕竟属于考试中心的失职。而且异常情况只出现了一下，一经提醒马上就终止了，颇有点虚惊一场的意思。现在只好让考试先继续进行，事后根据录像再做分析处理。

考试按时结束，杜晓林退离考场，甚至都没来得及喝上一口水，旋即登录进那款名为“世界”的网络游戏，一闭眼便“沉”了进去。下午没有考试，午后是自由自在的时间。他飞快地穿上钢制护甲，再全身挂满装备和弹夹，左手抓起一支枪械，右手则暂时闲着。这一切行为都是在“预备室”进行的，前后左右都是1.5米高的隔档，可以看见每一位刚刚进入的玩家旁若无人地穿戴装备，同时还能听见砰砰梆梆的声响回荡在四周。

任何一个隔间都能直通旷野，这款游戏就是在旷野里杀人与被杀，当然还有众多大大小小的妖怪跟着起哄。杜晓林轻车熟路，踢开门就扫了一梭子，一个小妖应声倒地，一把钢刀跌落地上。杜晓林上前一步，抬脚一踢，刀柄便落入了右手掌心。左边灌木丛中有个小妖一直在叫嚣挑衅，凭借一块突起的石块掩蔽着朝杜晓林射击。杜晓林看都不看他，直接朝右拐去，任凭子弹在他背后的铠甲上击出火花。又走了大约五分钟光景，除了必须清理的挡道小妖，杜晓林几乎不发一枪一弹，对道边的少量钱财也不予问津。他仿佛有着一个更为重要的目的，想要找寻一件更为重要的物品。

直到一个紫衣小妖突然从旁边的废墟楼体中跃出，扬刀直朝杜晓林的脑后砍来时，杜晓林才不慌不忙地回手一刀，把小妖整个挑上天去。随着一声没能完成的惨叫，杜晓林手中的钢刀已经飞了出去，小妖的尸体化作一滩黑血落到地上。杜晓林不动声色地走过去，从血污中捡起两把钢刀。在刚才刀挑敌手的整个过程中，杜晓林连头都没有回一下。在杜晓林身后，紫色小妖的尸体化作一股轻烟消散而去：不多时之后，它将在原地再次恢复原身。杜晓林把枪甩在背上，然后手持双刀，拨开灌木开始下山。山下有一条尘土飞扬的大道，天色蒙蒙吐白，道上已走满了小商小贩，都是由那些不嗜血的玩家扮演的。

白天开始了。

这是一款相当古老的游戏，分成许许多多个段落和章节。杜晓林目前所在的这片区域，名曰“人间”。

杜晓林走下山来，朝着一个手捧书本的书生微笑。那书生刚涉足游戏不久，身份等级还很低，看见杜晓林朝他笑，马上诚惶诚恐地也朝杜晓林回之一笑。杜晓林笑着摇摇头，不再理睬他。这时旁边走过来一个膀大腰圆的武士，杜晓林主动把笑容递给他，而他却只是斜着瞄了一眼，没有搭理杜晓林。于是杜晓林笑得更甜了，他缓步走到武士面前，然后一刀砍进他的肩膀。武士惨叫一声，几乎倒下。杜晓林紧接着把另一把刀送进了武士的胸口。

书生大叫一声，浑身颤抖着弯下腰开始呕吐。杜晓林甩了甩铠甲上从武士胸膛溅出的鲜血，咧嘴朝书生大笑。书生先是不知如何是好，当发现杜晓林的意图时已然晚了，杜晓林轻松地摘下了他的头颅。

书生落难的时候，正逢一名年轻女子走过，见此情景顿时花容失色。杜晓林友好地冲她笑笑，随后轻轻地抹了她的

脖子。对于杜晓林来说，游戏这才算是正式开始。

屠杀，总有一种快感；而且，杜晓林只喜欢用刀。

屠戮，暴虐，血流成河。杜晓林已经把飞溅到身上的鲜血当成了自己的标志，同时笑嘻嘻地看着旁边那些手无寸铁的待宰羔羊。

这本就是一款屠杀的游戏。

考试中心的结论很快出来了：在今天上午进行的考试中，确有未经批准的物品进入考场范围。但由于作弊嫌疑者的动作很快，而且时间极短，所以无法确定该考生是如何完成这一行为的。

“看来只能明天当场抓住他了。”方东新在听完说明后作出决定，平静地关闭了电话。

二

7个世纪之前，意大利文艺复兴运动的著名先驱但丁在创作他的《神曲》时，绝对想不到他的诗歌会被当成网络游戏的虚拟背景。

杜晓林在“人间”快意地屠杀了一阵，就匆匆赶往“地狱”部分。在“人间”，杀人总是要受到追究的，虽说很多时候杜晓林未必不能应对，但毕竟比较麻烦。想要痛快地杀人，就不如找一个无拘无束的地方。

所以说在“人间”，是惟一有人为规则的地方。而在“地狱”部分，实施着典型的原始淘汰制度，拳头大的就是哥哥，谁的刀快谁就有理——这里没有输赢，只有生死。“炼狱”部分稍微好一些，属于提高各种法力的魔法学校，因此有些不太严格的校规，主要是依靠师兄师姐罩着师弟师妹来执行这些规范。但是，学习到的这些超级能力，都只能在“地狱”或者“炼狱”部分使用，任你打个天翻地覆也没人管你——当然，假如你有足够的能力和胆量，想去“天堂”撒撒野也没有问题，只是胜算极小。但是在“人间”，一切都要按照人间的法律行事，否则将遭到比真正的人间厉害无数倍的严厉惩处。

正因为如此，很多玩家都选择了“人间”。“人间”是整个游戏人气最旺的部分。在这里，可以简单生存，可以从事贸易，甚至可以行骗使诈，小偷小摸，做各种各样逾越法律的坏事，在恼怒之际也允许行使有限规模的暴力——当然，这一切都要承担相应的代价。总之，在这里你可以选择成功，也可能品尝失败，但一般没有生命之虞。

在“人间”的许多地方，都有这样的公示：假如你想尝试暴力，那么请下地狱。

不错，早就有家长呼吁取消这一游戏，尤其是令他们极端厌恶的“地狱”和“炼狱”部分。但巨额的商业利益和法律的空隙让它继续存在，而且受到一些青少年近乎狂热的酷爱。商家唆使其法律顾问为这款游戏的经营找出无数理由，其中“人间”的规则就是最强有力的说辞之一。

但是，杜晓林现在开始违反这种规则了。

但丁早就为我们准备下了丑恶和恐惧，“地狱”和“炼狱”都有，就是没有“人间”。

早晨起来，杜晓林又平静地步入“考场”，似乎已把昨夜杀人如麻的自己全然忘记。

与此同时，考试中心对各“考场”进行了严密的监控。作弊者果然再次出手。到底是小孩子，没有读过《伊索寓言》，不知道同一个手腕不能总是玩个不停。

“根据对各考场的全方位复核，我们把注意力集中在了这个孩子身上。”刘思桐看着那张熟悉的面孔，又核对了一下考号，“原来是他。”

“大家请看——”方东新给出杜晓林所在“考场”的全方位镜头。

“没什么啊。”刘思桐心存侥幸，希望不是这个孩子。

“请看这里。”方东新继续放大屏幕上的镜头，“他至少两次遮挡镜头——您别着急，我知道遮挡镜头的现象很普遍，我们也没有证据说明他是故意的。”

刘思桐只好把话咽了回去。

“我们在得出结论之前也检查了其他12个人共计37次镜头遮挡，但最后都确认是正常的。而这次——请您注意一下他在遮挡前后有什么不同。”

杜晓林专心地在草稿纸上写着什么，随后把头抬起来向前伸，好像要凑近一些细看屏幕。这时他胸前的空间被自己的身体遮挡了一下，停留片刻，复又起身，似乎是低头瞄了一下自己的草稿纸，然后继续答题。刘思桐困惑地摇摇头，表示没看出什么来。

“注意，我再放一遍。”

“他手里好像少了一杆笔。”在场的另外一人没等录像重放便说了出来。

“您真细心。”方东新笑了。“正是这样。而我们怀疑，那杆笔其实是一本书，一本卷起来的书，而且有可能经过电子伪装。”

“在刚才向屏幕凑近的时候，他打开了那本书？”

方东新点点头，然后转向刘思桐，“现在就宣布取消他的考试资格吗？”

“这场快考完了吧？”刘思桐看了一下表，“算了，咱们下来再研究一下怎么处理吧。”

（未完待续）


插图 胖兔子粥粥

聊聊格斗游戏吧！

■晶合实验室 龙猫
漫画作者 北京 @masicblack

最近龙猫突然心血来潮，把《街头霸王》从正史到衍生品的每一作都翻出来玩了个遍。想当初在家附近的街机厅，自己是少数几个可以浪费别人几十个投币的“格斗高手”之一。每次走上机台投币，在对手警惕和紧张的目光下选人，对战，将其淘汰出局。格斗游戏多少是带有一点残酷味道的，毕竟在众目睽睽下落败，然后黯然离去的滋味并不好受，何况他还会为此损失一枚游戏币。这时有些人会选择换台机器玩，而有的则会赌气买上一堆游戏币放在机台上，一边玩一边用气急败坏的眼神瞥你，只恨不能真地把你打倒在地。即使是高手也有失手的时候，只不过我比较滑头，人家用了一堆币，几乎选遍了所有角色终于把我干掉后，我就起身走人，决不为此多投资一块钱去满足对手的挑战欲；从此愿意和我对战的人也就越来越少了。

扯远了，这期聊天室的主题是请各位谈谈自己最喜欢的格斗游戏是哪款？最喜欢，或是自己认为最有个性的格斗游戏人物角色又是哪一个？

网友 傲慢的海盗：

我喜欢的格斗游戏有《铁拳》《生与死》《拳皇》。不过本人属菜鸟级别，《铁拳》只会用风间仁，仁八、平八、一八等这几个八一个不会用；《拳皇》除了会用历代Boss八神和红丸外，其他也都是废物。只能说我是一个手眼不协调的人，想玩好格斗游戏困难了点，玩点乱斗什么的还好。

编辑 龙猫：嗯，格斗游戏的确对技巧和协调性有一定的要求，尤其像《拳皇》之类更是如此。不过像《铁拳》这样招式繁多、出招困难的游戏，还是乱按比较痛快。我最喜欢的人物是花狼，只因为我也练跆拳道。虽然花狼的ITF（国际跆拳道联盟，即朝鲜跆拳道）流派和国内流行的WTF（世界跆拳道联盟，即韩国跆拳道）有些许不同，但仍可从他的一招一式间学到不少东西。后来我再玩《铁拳》，就只看花狼的出招演示，而很少真正进游戏对战，这也是这个游戏对我来说最大的价值了吧。

网友 空心竹：

当然是KOF系列了！记得当时我还是个小学生，每天唯一的乐趣就是去游戏机房看一帮面目猥琐的玩家一边叫骂一边“哐哐”晃动着摇杆……当时的我觉得这个比动画片好看多了，虽然不了解每个格斗角色的故事背景，但是我一直都很喜欢看，而且每天回家后都要在自己的房间里模仿那些人物的动作……

后来大了些，有了电脑、有了模拟器；看了港漫里的故事，读了官方的人物介绍，偶尔也会YY一下假如自己有了这样的超能力格斗术后会怎样，但是，更多的也许是对未来的一种迷茫了吧。

最喜欢的人物：草薙京。也许是他身上的某些东西在吸引我吧，也许是海报上他靠着柱子用火焰点烟时那落寞的眼神，或许是每次发出大蛇薙时的那声“呀得类”……

最喜欢的MM角色：四条，对，就是那个不怎么厉害的，在KOF2000时出场的相扑MM。也许是选择人物时，她那拂起头发的样子让我想到某个人了吧……

网友 春三十娘：

最喜欢的人物，肯定是那留着爷形脑袋的古烈上校了，还有后来照例戴不上飞行员头盔的纳什。可惜后来的《街霸》设定没有当初严谨，我不能称霸一个学校了。

当年我用古烈上校，在顶峰期称霸一个学校3年。在街机厅，只有我叫别人爷爷，求别人鄙视，没有别人求我的份。

还是用一句老话总结那可爱的古烈上校吧：“冷酷的杀人机器，蹲防派出身的菜鸟几乎已经是一个中手了。高手可以用眼花缭乱的招式致人死地。”

编辑 龙猫：我也是从古烈开始进入《街霸》世界的，估计这个易于上手，难于精通的角色是多数刚接触《街霸》系列玩家的首选。不过用到后来，发现还是隆、肯之类比较顺手——升龙拳简直就是无敌呀！

网友 天梦武豪：

最喜欢的游戏：《拳皇》。但《拳皇》的历史故事太长了，从1994年到2000年，每年都出一款。

最喜欢的人物是八神。他身背着和草薙家的仇恨，不断和他的宿敌京对抗。虽然大部分都以败北告终，但还是坚持不懈地努力着，最终赢得了京的尊敬，草薙京特意把自己的一个杀招起名为“八神庵”。我更喜欢的是他只相信自己，连对给他生命的大蛇都敢出手。做人就要像他那样，有自己执著的信念，一切阻挡的障碍都一脚踢开，不会因为别人而改变自己的信念。

编辑 龙猫：八神是很酷，很有型。还有，坚持自己的信念也是对的，但如果偏执到八神这种“见了棺材也不落泪”的地步，就很难说是否还是一件好事了。

网友 熊猫王：

我不算是会玩格斗游戏的，没什么发言权，就给大家讲个笑话好了。

关于格斗游戏，我从来都是看男孩子们打。他们打得很华丽，他们通了关，我也和他们一样高兴。那时候有哥们儿教我怎么玩，但是总归是没天份，斗不过机器，更斗不过人。不过，有一天被我逮住了个例外……

《拳皇》的普及程度还是很高的，因为我寝室的姐妹们都没有不知道的。有一天同寝的妹妹心血来潮（此君深爱格斗，曾经疯狂研究跆拳道），说“我和你打《拳皇》去吧”。我诧异：“还真没看出来你还好这个！我可跟你说好，手下留情哈。我除了知道那几个操作键是干什么用的外，其余一概不知，菜得天上有地下无的”。她说她和我一样，就是想玩玩而已，谁也不用让着谁。于是各自选角、开打。结果我总是赢，回回赢。这让我嚣张地狂笑了好久呢！不为别的，就因为我根本只是把那基本的几个按键闭起眼睛来一通乱按……竟然还次次赢了……天理何在哦！

男生们，闲来无事去和女孩子们打格斗游戏吧！有不一样的乐趣哟！因为对于格斗游戏，女生们不是打得超好，就是打得巨烂，总会给你挑战极限的感觉。

编辑 龙猫：看来《拳皇》还真是格斗游戏里的人气王，连女孩子都有着迷的。不过话说回来，喜欢玩格斗游戏的女孩子的确很少，而且那种不按章法的出招也真是容易让人措手不及。当然，如果是男生和女孩对战的话，估计多半也会不好意思全力应付的。

网友 真隐藏人物：

虽然《罪恶装备》（Guilty Gear）系列在日本正大红大紫，但在中国，格斗游戏的环境已经几乎都染上了《拳皇97》的颜色，洗也洗不掉。导致这个的原因首先是国人比较恋旧，这同时也是现在《拳皇》已经出到第11部作品，而《拳皇97》和《拳皇98》依然是国内主流的原因（玩家技术水平不输日本）。还有一个原因和模拟器有关，有相当一部分《拳皇》玩家是专门玩模拟器，不到街机厅去的，因此也无法玩到最新的几部作品。国内的格斗游戏环境确实不好，周围没什么新格斗游戏。爱格斗游戏的我们还是应该主动追赶时代潮流吧，偶尔去街机厅体验一下新格斗游戏，平时讨论格斗游戏时也尽量涉及些新作。有朝一日，国内的格斗游戏领域一定也会群花怒放。

个人最喜欢的格斗游戏：

NO.2《罪恶装备XX#R》

优点：系统庞大，人物特点多极端化，画面华丽，出招判定严格。

不愧是目前在日本最流行的格斗游戏。画面华丽，这是吸引新手的本钱；出招判定严格，这是吸引高手的本钱；人物特点多极端化、系统庞大，使得该游戏得了一个极端评价——“一人一系统”，意即各人有不同的格斗系统，这让游戏有很深的研究空间。

NO.1 《拳皇2002》

优点：节奏感强烈，打击感真实

缺点：难上手

说来我第一次接触的格斗游戏是一个叫《乱舞格斗2000风云版》的同人游戏，我被那华丽的必杀技和激烈的对抗性深深吸引了。《拳皇》最早只是我遗失了那个同人游戏后的“代替品”，最大的收获是越来越发现里面所有的人物都很个性。后来在《拳皇2002》里我很认真地练习了连招和必杀技，技术有了突飞猛进。

最喜欢的角色是草雉京！炎之贵公子，《拳皇》永远的主角！继承了草薙家的血脉，拥有极高的悟性，性格骄傲轻狂，但为人正直，正义感强烈。有点不足之处就是爱逃课，当上拳皇那年直接穿着学校制服就去了。

编辑 龙猫：对于这种既对游戏有深刻理解，又有独到看法的网友，我已经没什么可说的了。以后你这样的玩家如果常来聊天室做客，相信聊天室的讨论气氛会更加热烈和专业。P

游戏的心态

■晶合实验室 龙猫

看着新一期的榜单，我不禁有些犯愁，至少对网络游戏排行榜是如此。在编辑部里，我多少算个“异类”，因为我是为数不多的不玩网游的人。一方面，如果一个游戏没有完整的情节和让我信服的结局，就很难让我产生玩下去的动力；另一方面，我不希望在游戏上花费太多的时间和精力——尤其还要花钱，何况我还是个急脾气，玩游戏最受不得拖沓冗长。归根结底，这也许还是心态问题，可不管怎样，网游从此与我无缘。其实，就算是对待单机游戏，我也全没了当初上学时为了打通关而不眠不休的热情。这一期的单机游戏榜上，除了《极品飞车——无间追踪》外，其余的游戏我一款也没玩过。很显然，我并不是个合格的榜评手，这实在让我感到惭愧。所以，我也只能聊聊自己和单机游戏有关的记忆了。

想起上中学的时候，只要推出一款新PC游戏，无论是大作还是名不见经传的作品，无论是国产货还是舶来品，我都照单全收。当时的我对游戏是如此着迷，我听闻PS上的RPG大作《最终幻想VII》出了PC版，且号称“只支持Voodoo卡3D加速”。我立刻开始省吃俭用攒下零用钱，托人从北京买了一套定价245元的正版，一边跟家里软磨硬泡，用550元的价格从广东肇庆邮购了一块中凌Voodoo卡——虽然当时已是Voodoo2的天下，但最低1600元的价格让还在上学的我望而却步了。我实在无法说服父母为我投资1600元钱升级电脑，全部理由只是为了玩游戏。

说到买正版游戏，我还颇为感到有点骄傲。凡是我喜欢且在国内正式发行过的游戏，我几乎都买了正版。由于工作需要，父母经常到大城市出差，作为不能在家照顾我的“安慰奖”，他们每次回家都会为我带回一两件礼物。刚开始，他们给我带回的都是些稀奇古怪的当地特产、玩具或衣服；后来，在我的强烈要求下，他们开始给我带正版CD，再后来，就变成了正版游戏。我买正版游戏多半是为了收藏，每当看着那一排排精美的包装盒摆在面前，一种发自内心的满足感便油然而生。我每买一套正版游戏，都会如获至宝地先把包装盒里所有带文字的印刷品仔细阅读一遍，再拿出碟片好好欣赏一番，最后才小心翼翼地放进光驱安装、运行，颇有喧宾夺主、本末倒置之嫌。

无论那时的我是怎样乐此不疲，这种热情终究还是逐渐消退了。不知是游戏的耐玩度大不如前，还是随着年龄的增长，我那颗“游戏的心”开始逐渐退化了。好在随着新游戏的频繁推出，许多软件店开始低价甩卖老游戏，这让我没花多少钱便得到了许多昔日的经典之作。比如50元的《黑暗王座2》，10元的《猴岛小英雄4》，甚至还有仅花了2元钱便入手的《无声狂啸》等游戏。虽然这些游戏买回来大多只是粗略欣赏一下便束之高阁，但既然满足了收藏欲，我也就没有更多的诉求了。

说回正题，单机榜上10款游戏中竟有4款是和运动（如果把《极品飞车》归结到赛车运动中的话）有关的。这是说明现在的玩家玩游戏向着越来越健康的方向发展，还是参加运动的时间越来越少，以至于只能通过游戏进行放松了呢？想想我自己，随着自己走上工作岗位，坐在电脑前的时间越来越多，游戏玩得越来越少，耐心也逐渐消失。现在的我在玩游戏之前，一定要先看一遍攻略。如果剧情过长，或有过于繁琐拖沓的成分，那么无论这款游戏多热门，我都不会对它多看一眼。我现在越来越追求一种快餐式的游戏方式——玩起来要够爽快，不能太费脑筋，画面说得过去就行。

现在我只有在午休或下班后的闲暇中玩玩《街霸》或者其他有年头的街机游戏。选择这样的游戏是因为它们节奏快，通关时间短，而且不用费神思考。现在回想起我走过的“游戏历程”，我发现对我而言，“游戏是不是越来越不好玩了”这样的问题是并不存在的。换句话说，游戏的本质其实始终没有变化，变化了的，是我对待游戏的心态。我不清楚究竟是什么促成了我这种心态上的转变，是年龄的增长，是岁月的变迁，还是工作的压力？这些已然不重要了。那些有关过去游戏的记忆和我书架上那些尘封已久的正版游戏一样，它们代表的是一个时代，一个阶段，一种蜕变。即使我很久没有触碰它们，也并不代表我的游戏岁月已经走到尽头——恰恰相反，它正面对着的是一个新的开始，是下一次心态上的转变。而在此之前，我是不是应该站起身来，到户外好好活动一下？ P

TOP TEN 我正在玩的游戏

网络游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	运营公司	名次升降
1.魔兽世界	2367票	暴雪	2004年	第九城市	○
2.梦幻西游	2017票	网易	2003年	网易	○
3.大话西游II	1999票	网易	2002年	网易	○
4.泡泡堂	1952票	Nexon	2003年	上海盛大网络	↑
5.魔力宝贝	1841票	艾尼克斯	2002年	史克威尔艾尼克斯	↑
6.剑侠情缘OnlineII	1710票	西山居	2005年	金山公司	↑
7.仙境传说Online	1701票	Gravity	2003年	上海盛大网络	↓
8.轩辕剑网络版	1568票	大宇	2003年	网星	○
9.天堂II	1546票	Nc Soft	2003年	新浪乐谷	○
10.天骄II	1077票	目标在线	2005年	目标在线	○



单机游戏排行榜

名称	票数	制作	发行日期	本刊评分	名次升降
1.三国志11	1698票	KOEI	2006年	8.8	○
2.职业进化足球5	1670票	Konami	2005年	8.5	○
3.FIFA 06	1507票	EA	2005年	8.2	↑
4.NBA Live06	1452票	EA	2005年	8	↑
5.极品飞车——无间追踪	1431票	EA	2005年	9	↓
6.盟军敢死队3——目标柏林	1121票	Pyro Studios	2003年	8.5	↑
7.信长之野望——革新	1074票	KOEI	2005年	8.5	↑
8.侠盗猎车手——圣安地列斯	954票	Rockstar Games	2005年	9	↓
9.英雄萨姆2	907票	Croteam	2005年	8.5	○
10.雷神之锤4	812票	Raven Software	2005年	8.5	○



网吧流行游戏排行榜

游戏名称	流行度
魔兽世界	
梦幻西游	
CS	
街头篮球	
QQ幻想	
劲乐团	
劲舞团	
蒸汽幻想	
魔兽争霸III	
征途	

本期“网吧流行游戏排行榜”调查的网吧有：

（100台电脑以下规模<含100台>）成都：地平线网吧、超霸网络、同创网吧、骄子之家网吧；上海：东方网点兰溪店、东方网点沪西店、东方网点新村店、强强网吧、宝盛网吧；郑州：环宇网吧、好时光网吧、紫葡萄网吧；西安：天想网吧

（101～300台电脑之间规模）上海：东方网点龙华店、东方网点虹桥店、东方网点国权店、极点网吧；西安：雁塔路网际快车网吧、新视觉网吧、红树林（交大分店）网吧；北京：网上游网络沙龙；郑州：馨怡网吧、E齐来吧

（301～600台电脑之间规模）西安：小蚂蚁网络连锁丈八北路店、红树林网吧连锁；上海：东方网点徐汇店；郑州：梦情网络

每期的网络游戏与单机游戏排行榜票数为玩家信投、网投和手机投票票数的总和。**信投**选票见每期杂志中央的读者咨询卡。**网络投票**的网址为www.topten.com.cn。**手机投票**，移动用户发送至629903，联通用户发送至929903，投票代码见每期杂志中央的读者咨询卡。



即日起购买F029 MP3 即可获赠迪士尼公仔一只



邮发代号：82-726
零售价：￥6.80元
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN